برنامج سكامبر
لتنمية التفكير الإبداعي

النظرية والتطبيق

SCAMPER Program For Developing Creative Thinking

د. مصطفى قسيم الهيلات



برنامج سكامبر

لتنمية التفكير الإبداعي

النظرية والتطبيــق

المؤلف ومن هو في حكمه: د. مصطفى قسيم الهيلات
عنــوان الكتاب: برنامج سكامبر لتنمية التفكير الإبداعي - النظرية والتطبيق
رقم الإيـــــداع: 2014/7/2130
الترقيم الدولي: 978-9957-90-070-0
الموضوع الرئيسي: طرق التعليم/ التفكير
*** تم إعداد بيانات الفهرســة والتصنيف الأولية من قبل دائرة المكتبة الوطنية**

الطبعة الأولى

2015 م

مركز ديبونو لتعليم التفكير

عضو اتحاد الناشرين الأردنيين

عضو اتحاد الناشرين العرب



يطلب هذا الكتاب مباشرة من مركز ديبونو لتعليم التفكير

عمّان - المملكة الأردنية الهاشمية، دبي - الإمارات العربية المتحدة

هاتف: 962-6-5337003، 962-6-5337029

فاكس: 962-6-5337007

ص. ب: 831 الجبيهة 11941 المملكة الأردنية الهاشمية

E-mail: info@debono.edu.jo

www.debono.edu.jo







برنامج سكامبر

لتنمية التفكير الإبداعي

النظريـــة والتطبيـق

SCAMPER Program

for Developing Creative Thinking

Theory and Implications

برؤيـة

الدكتور: مصطفى قسيم الهيلات

أستاذ مشارك في علم النفس التربوي

تخصص تعلم وتعليم الموهوبين

جامعة البلقاء التطبيقية

الناشر

مركز ديبونو لتعليم التفكير

بسم الـلـه الرحمن الرحيم

(إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالأَرْضِ وَاخْتِلاَفِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ لِّأُوْلِي الألْبَابِ {190/3}
الَّذِينَ يَذْكُرُونَ الـلـهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىَ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ
وَالأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذا بَاطِلاً سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ {191/3})

صدق الـلـه العظيم

(سورة آل عمران: 190-191)

الإهداء

إلى توأم روحي
ريان و لارين
اللذان منَّ الـلـه بهما علينا
ليملآن دنيانا فرحاً وسعادة

د. مصطفى الهيلات

المحتويات

شكر وتقدير

بعد الانتهاء من عمل هذا الكتاب لا يسعني إلا أن أتقدم بعظيم الامتنان وجزيل الشكر إلى أسرتي الكريمة ممثلة بزوجتي الغالية والأبناء الأحباء (مريان، وتيماء، وريان، ولارين) الذين منحوني الفرصة تلو الفرصة واليوم تلو اليوم لأن أختلي بنفسي وأغلق باب مكتبي للقيام بهذا الجهد الذي كان على حساب التفاعل معهم... فلهم مني كل التحية والتقدير والعرفان.

ولا يسعني أيضاً إلا أن أشكر مركز ديبونو ممثلاً بالمدير العام الأستاذ ثائر حسين، والمدير التنفيذي الأستاذ رياض الأزايدة وموظفيه الذين قاموا بتشجيعي وحثي على القيام بهذا الجهد الشاق الذي استنزف مني الكثير من الوقت والجهد.

كما يسعدني أن أتقدم بجزيل الشكر إلى الفنان المبدع راتب البلوي الذي قام برسم اللوحات الفنية في الكتاب، والآنسة هيا كمركجي التي قامت بمراجعته لغوياً، والأديبة الكاتبة الموهوبة آلاء الذياب التي قامت بمراجعته نحوياً وأدبياً.

والـلـه من وراء القصد

المؤلف

د. مصطفى قسيم الهيلات

drmustafaheilat@yahoo.com

2015

مقدمة

أبدع ولا تقلد (Create do not Imitate) شعار تبنته كثير من الدول الراقية، شعار نظرت إليه بتمعن وتبنيته على الصعيد الشخصي في مجالات حياتي المختلفة، شعار لطالما تمنيت أن تتبناه الدول العربية بأكملها شعوبا وحكومات، وهي بأمس الحاجة إليه في أيامنا هذه بعد أن عصفت به رياح التغيير، الرياح التي كنا ننتظر منها تغيير نحو الإيجاب،...

من أجل ذلك جاءت فكرة هذا الكتاب علَّ وعسى أن يطلع عليه أبناء المجتمع العربي ليستفيدوا منه على الصعيد الشخصي لبلوغ مهارات التفكير الإبداعي وامتلاكها الأمر الذي قد ينعكس على حياتهم بشكل كبير، وعلى حل المشكلات التي تواجههم وتواجه الأمة بأكملها، وبالتالي النهوض بالمجتمع نحو التقدم والرقي...

إن هذا الكتاب يهدف إلى إكساب المهتمين مهارات التفكير الإبداعي من خلال برنامج سكامبر SCAMPER من الجانبين: النظري والعملي؛ حيث جاء الإطار النظري بلغة سهلة ميسرة بعيدة عن لغة الترجمة، في ما جاء الجانب العملي غنياً بالأمثلة التطبيقية الواقعية معطياً الدور الأكبر للمتعلم، وموفر فيه فرص للتفاعل والمشاركة والإبداع، منّطلقا من ضرورة استمتاع المتعلم وضرورة إطلاق العنان لخياله.

وقد جاء الكتاب بخمسة فصول؛ حيث تناول الفصل الأول عرضا مبسطا ويسيرا عن التفكير ومهارات التفكير والإبداع والتفكير الإبداعي مدعما ذلك بالأنشطة والتدريبات، وجاء الفصل الثاني ليتناول الإطار النظري لبرنامج سكامبر (SCAMPER) واستراتيجياته العشرة، وجاء الفصل الثالث موسوماً بألعاب سكامبر (SCAMPER) العشرون، وجاء الفصل الرابع موسوماً بإجابات التمارين والأنشطة، في ما جاء الفصل الخامس معنوناً بالدراسات التي استخدمت برنامج سكامبر (SCAMPER).

وختاماً أرجو من اللـه العلي القدير أن يوفقني في هذا الكتاب لإيصال ما فيه لخدمة أبناء المجتمع.

واللـه من وراء القصد.

د. مصطفى الهيلات

الفصل الأول

التفكير الإبـداعي

الفصل الأول

التفكير الإبـداعي

التفكير الإبداعي

يعد التفكير الإبداعي (Creative Thinking) من أنواع التفكير المركب المنتج، المتشعب، الذي يتم فيه استخدام المستويات العليا من التفكير، والذي لا يتحدد بقواعد منطقية، ومن الصعب التنبؤ بنتائجه،... وقبل التعمق بالحديث عن التفكير ومهارات التفكير، والإبداع والتفكير الإبداعي، نورد بعض المواقف والمشكلات التي يحتاج حلها إلى تفكير إبداعي.

موقف (1) ... تأمل واستنتج



في إحدى مصانع الأسمنت كان المهندس إبراهيم الذي يشغل نائب المدير التنفيذي على خلافات كبيرة مع مديره، ويبدو أن نمط تفكيره ونمط شخصيته مختلفة جداً عن مديره فهو يمتاز بنظرة بعيدة المدى نظرة استشرافية للمستقبل،... حتى أنه أصبح يبحث عن مكان آخر للعمل، حيث ذهب إلى شركة توظيف من أجل إيجاد فرصة عمل جديدة على الرغم من اقتناعه بعدم وجود فرصة أفضل من تلك الحالية؛ من حيث الدخل الشهري وطبيعة العمل التي يعشقها،... فكرَ كثيراً وعند وصوله لشركة التوظيف وجد لوحة خداع بصري خلف موظف الاستقبال، حيث يظهر باللوحة صورة كأس أو مزهرية عند النظر إلى اللون الأسود على أنه خلفية، واللون الأبيض على أنه الشكل، في ما يظهر باللوحة وجهان متقابلان عند النظر إلى اللون الأبيض على أنه الخلفية واللون الأسود على أنه الشكل،... لفتت اللوحة انتباه المهندس إبراهيم واحتلت تركيزه، لدرجة أن موظف الاستقبال كرر المناداة على المهندس إبراهيم لأكثر من ست مرات حتى انتبه إليه،... عندها قال لموظف الاستقبال: اعذرني لم أعد أفكر بتقديم طلب التوظيف...

عزيزي... ترى ما الذي فكّر به المهندس إبراهيم للخروج بحل؟... من المؤكد أنه فكر بحل إبداعي آخر مختلف عن ترك الوظيفة...

هل من الممكن عزيزي أن تفكر بحل إبداعي آخذاً بعين الاعتبار اللوحة التي رآها إبراهيم خلف موظف الاستقبال؟

موقف (2) ... تأمل واستنتج



فكّر كثيراً عامل النظافة نبيل... فكر في توفير الوقت والجهد... فكان دائماً يُحدث نفسه كيف يمكنني في نفس الوقت المخصص للعمل مضاعفة الإنجاز والتقليل من الجهد الذي أبذله،... إذ كان يتعين على نبيل عند القيام بعمله اليومي الالتفاف إلى خلف كل عمارة وإحضار حاوية النفايات ذات العجلات ودفعها إلى أمام العمارة وتفريغها بسيارة النفايات التي لم تكن تستطيع الالتفاف خلف العمارات والوصول إلى الحاويات، ومن ثم إرجاعها إلى مكانها،... والعودة إلى سيارة النفايات والذهاب لعمارة أخرى،... فعمارات الحي في المدينة بأكملها تحتاج من العامل نبيل القيام بنفس الروتين، وبهذا فكل حاوية تحتاج إلى ذهاب العامل نبيل لإحضار الحاوية وتفريغها ومن ثم إرجاعها ومن ثم العودة لسيارة النفايات وهكذا...

عزيزي... ترى ما الذي فكّر به عامل النظافة نبيل من أجل توفير نصف الوقت ونصف الجهد؟... من المؤكد أنه فكر بحل إبداعي آخر...

هل من الممكن عزيزي أن تفكّر بحل إبداعي لمساعدة عامل النظافة نبيل من أجل توفير نصف الوقت ونصف الجهد؟

موقف (3) ... تأمل واستنتج



أرادت المسؤولة في قسم التغليف لأحد مصانع الأدوات المنزلية التخفيف من أعباء المصاريف على المصنع، فقررت بالاتفاق مع المدير استبدال ورق التغليف الباهظ الثمن بأوراق الصحف القديمة... التي يمكن جمعها بالمجان... والتي لا تحتاج سوى لعامل أو عاملين من أجل عملية جمعها من المحلات والبيوت والمكاتب المختلفة،... وبعد شهر من عملية الاستبدال فوجئت ومديرها بانخفاض الإنتاج (30%)، عندها بحثت عن الأسباب فتوصلت إلى أن العاملين على خط التغليف يقومون بقراءة الصحف، مما يؤدي إلى تباطؤ العمل، فقررت استبدال الصحف المحلية بصحف أجنبية كي لا يستطيع العمال قراءتها، وبعد شهر من عملية استبدال الصحف المحلية بالأجنبية تحسن الإنتاج (8%) فقط ولم يعد لوضعه المعتاد أبان ورق التغليف الخاص، وبعد البحث عن الأسباب تبين أن العمال ما زالوا يقومون بمشاهدة الصور... مما يقود إلى تباطؤ العمال... بعدها فكرت كثيراً... وتوصلت لحلول أكثر إبداعية دون الرجوع لورق التغليف...

عزيزي... ترى ما الذي فكرت به مسؤولة قسم التغليف من أجل توفير ثمن ورق التغليف الباهظ الثمن؟... من المؤكد أنها فكرت بحلول إبداعية أخرى...

هل من الممكن عزيزي أن تفكر بحلول إبداعية لمساعدة مسؤولة قسم التغليف من أجل إعادة خط الإنتاج لعهده السابق، من دون العودة لورق التغليف؟

موقف (4) ... تأمل واستنتج



شكا كثيراً أهالي الحي من علب الكبريت (علب أعواد الثقاب) الفارغة التي يشترونها، فعند شرائهم الباكيت الذي يحتوي على اثنتي عشرة علبة (12) يكون في الباكيت أحياناً علبة أو علبتين فارغات، فوصلت الشكوى إلى مدير المصنع،... وعلى الفور عقد اجتماع على عجل للتباحث مع المهندسين لإيجاد الحل،... فقال أحد المهندسين أن اكتشاف العلب الفارغة بحاجة إلى جهاز كشف وتصوير لتحديد ما إذا كانت العلب فارغة... وهذا ذو كلفة مادية مرتفعة،... وبعد نقاشات مطولة قرروا تركيب جهاز كشف وتصوير على خط الإنتاج من أجل فرز علب الكبريت الفارغة، وبعد الانتهاء من الاجتماع وخروج فريق العمل من غرفة الاجتماعات عاد المدير العام بصحبة المدير المالي ومدير الإنتاج إلى مكتبه، حيث ما زالوا يتناقشون حول الجهاز وطبيعته وكيفية تركيبه،... وإذا بالمراسل يقوم بترتيب الأوراق والملفات في مكتب المدير، وأثناء حديثهم فهم المراسل أن المصنع ينوي تركيب جهاز باهظ الثمن من أجل تحديد علب الكبريت الفارغة، فخرج لإتمام عمله بالمكاتب الأخرى، إلا أن شغله الشاغل كان في إيجاد حل مرضٍ ويكون بأقل التكاليف، لم ينم تلك الليلة وهو يفكر، وفي الصباح الباكر خرج إلى المصنع وإلى خط الإنتاج تحديداً،... الذي كان يعمل لمدة 24 ساعة، وعمل تجربة صغيرة ودون تكاليف واستطاع حل مشكلة علب الكبريت الفارغة، وذهب مسرعا لمديره وأخبره بالحل الإبداعي الذي ابتكره، وسر المدير منه كثيرا بعد أن رأى بعينه التجربة، وعلى الفور كتب له شيك مكافأة، وقرر نقله من وظيفة مراسل إلى وظيفة مسؤول خط الإنتاج.

عزيزي... ترى ما الذي فكر به المراسل من أجل توفير ثمن الجهاز وإيجاد حل مرضٍ؟... من المؤكد أنه فكر بحلول إبداعية أخرى...

هل من الممكن عزيزي أن تفكر بحلول إبداعية للتغلب على مشكلة علب الكبريت الفارغة بأقل التكاليف وبصورة مرضية؟

إن التعامل مع مثل المواقف والمشكلات السابقة لا يحتاج إلى تفكير فقط وإنما يحتاج إلى تفكير إبداعي، من أجل الوصول لحل إبداعي، ذلك أن كل موقف منها يعد موقف خاص يحتاج إلى حلول خاصة به، وفي ما يلي توضيح لكل من التفكير ومهارات التفكير، والإبداع ومهارات التفكير الإبداعي، للوصول بالأفراد والمهتمين إلى امتلاك قدرات تمكنهم من حل مثل تلك المواقف والمشكلات وغيرها:

التفكير ومهاراته (Thinking and Thinking skills)

يعرف التفكير في أبسط صوره على أنه سلسلة من النشاطات العقلية التي يقوم بها الدماغ عند تعرضه لمثير قادما من الحواس، فالتفكير وفقاً لهذا التعريف هو وظيفة الدماغ، وهو هبة من اللـه وهبها للإنسان ليستمر وجوده في إعمار الكون وتطوره ورقيه، وما هذا التطور والرقي إلا ثمرة نتاج تفكير أجيال متعاقبة من البشر، ويمثل التفكير نوعاً معقداً من أنواع السلوك البشري.

ويعد التفكير من الظواهر النمائية التي تتطور عبر مراحل العمر المختلفة، والتي تعكس تعقد العقل البشري وتفرده وتعقد عملياته، وهو ميزة ميز بها اللـه سبحانه وتعالى الإنسان عن غيره من المخلوقات، فمن خلال رحلته الطويلة الشّاقة من العصور البدائية إلى عصور الحضارة قد استطاع الإنسان أن يواجه مشكلات لا حدود لها. وأن

هذه المشكلات تزداد صعوبة وتعقيداً بتطور المجتمع وتغيراته السريعة، فالتفكير بمعناه العام يشمل كل أنواع النشاط العقلي أو السلوك المعرفي الذي يتميز بتوظيف الرموز في معالجة الأشياء والأحداث بدلاً من معالجتها عن طريق النشاط الظاهري المحسوس أو المادي، وتعرف كوستا (Costa, 2001) التفكير بأنه إجراء عمليات عقلية للمدخلات الحسية (المثيرات التي تستقبل من الحواس) وعمل مراجعات إدراكية لهذه المدخلات للوصول إلى نتيجة محددة من خلال استخدام عمليات: الاستدلال والاستنباط، وإعطاء قيمة لهذه الأفكار فهو بمثابة سلسلة من النشاطات العقلية غير المرئية التي يقوم بها الدماغ، عندما يتعرض لمثير ما.يؤكد جروان (2007) على أن التفكير مفهوم معقد يتألف من ثلاثة مكونات هي:

- عمليات معرفية تتدرج من البسيطة إلى المعقدة (كالفهم والتطبيق، وحل المشكلات واتخاذ القرارات)
- معرفة خاصة بمحتوى معين أو قضية معينة.
- عوامل شخصية كالرغبات والاتجاهات والميول والدوافع.

وتجدر الإشارة هنا إلى العلاقة بين الدماغ والتفكير، فالعلاقة بينهما علاقة الشيء بوظيفته، فطالما أن الدماغ يعمل طالما أن التفكير موجود، وفي مواقف محددة يمكن أن يتحول التفكير من التفكير بموضوع معين إلى التفكير بموضوع آخر، وهنا نقدم النشاط التالي للتوضيح:

ماذا تستنتج من الحوار الآتي والذي جرى بين معلمين اثنين؟

المعلم 1: لدي طالب نشيط جداً فهو أول من يجيب عن الأسئلة التي أطرحها في الحصة، حيث أنه ما أن أنهي السؤال حتى يجيب عليه بسرعة البرق.

المعلم 2: وهل تسمح له بالإجابة مباشرة بعد طرح السؤال؟

المعلم 1: نعم، وهل في ذلك مشكلة كبيرة؟

المعلم 2: نعم هناك مشكلة... فيجب عليك قبل أن تطرح السؤال التأكيد بقولك "أنني سأطرح سؤال ومعكم من الوقت دقيقتان (حسب الحاجة) للإجابة عليه، ولن أسمح لأحد بالإجابة قبل دقيقتين.

المعلم 1: ولماذا؟

المعلم 2: لأن طرح السؤال بحاجة لإجابة وحتى يتوصل الطلبة للإجابة يجب أن يفكروا، وأنت بطريقتك هذه لا تسمح لهم بالتفكير، فالدماغ يقوم بالتفكير طالما أن هناك سؤال محدد يحتاج لإجابة وعند الإجابة عليه يتحول التفكير من التفكير بالسؤال المعني إلى التفكير بشيء آخر.

المعلم 1: أعرف ما تقوله لكن ليس بهذه الصورة التي أوضحتها.

نستنتج أن على المعلمين إعطاء فرص متساوية للطلبة كي يفكروا، وأن على المعلم الذي يريد تشجيع التعليم من أجل التفكير التلفظ بذلك صراحة كأن يقول والآن لديكم ثلاث دقائق للتفكير... ما رأيكم أن نفكر معاً؟... التفكير ضروري...الخ

إن مهارات التفكير تختلف عن التفكير؛ فالتفكير عملية كلية يقوم بها الدماغ لمعالجة المدخلات الحسية القادمة من البيئة والمعلومات بشكل عام، أما مهارات التفكير فهي عمليات معرفية إدراكية محددة نمارسها بقصد لمعالجة المدخلات الحسية والمعلومات، ولحل المشكلات واتخاذ القرارات، ولتوضيح ذلك نقول كل إنسان طبيعي يستطيع المشي، ولكن دخول مسابقة كتسلق قمة افريست ليست بمقدور أي إنسان طبيعي، فتسلق القمة يحتاج إلى مهارات محددة وتدريب جاد كذلك، وأن امتلاك مهارات التسلق وإتقانها ينعكس على فاعلية المشي، كذلك مهارات التفكير فهي محددة وتحتاج إلى تدريب، وإن امتلاك مهارات التفكير وإتقانها ينعكس على التفكير بشكل عام، ومن مهارات التفكير نورد منها: مهارة التركيز، والتصنيف، والتحليل، والتركيب، والتقويم، والتنظيم، التلخيص، والاستدلال، والاستقراء...الخ.

إن مهارات التفكير يمكن التدريب عليها الأمر الذي ينعكس على التفكير بشكل عام. ونحن نعيش في القرن الحادي والعشرين ولا زالت كثير من الدول تعاني من الجهل والأمية، وسيادة النمط البدائي الخرافي في التفكير، ونحن بذلك أحوج ما يكون لأن يكون لدينا مشاريع وطنية للتدريب على مهارات التفكير لصنع جيل مفكر وواع يسعى لكل ما هو جديد وأصيل. خصوصا على مستوى المؤسسات التربوية والتي للأسف لم تقم بكل جدية باستثمار طاقات أبنائها الطلبة الفكرية والنفسية وإعدادهم فكرياً الإعداد الجيد لمواجهة تحديات العصر، للنهوض بالأمة إلى مصاف الدول المنتجة الراقية.

الإبداع والتفكير الإبداعي (Creative and Creative Thinking)

إيجاد شيء غير مسبوق، أو التوصل لشيء لم يكن موجود أصلاً، أو الإتيان بشيء لا نظير له فيه إتقان ومهارة وجودة عالية، أو إنجاز شيء مدهش أو مذهل، أو حل مشكلة مستعصية بطريقة إيجابية مرضية،...الخ. إن كل القدرات السابقة تمثل جوانب من الإبداع.

يعد الإبداع ظاهرة إنسانيّة طبيعيّةٌ لدى جميع البشر وإن كان تواجدها لدى الأفراد بنسب متفاوتة، وإن الإبداع ليس مقتصراً على أشخاص بعينهم دون غيرهم، فالإبداع موجود عند كل فرد بمستويات مختلفة، ولا يوجد إنسان خالي تماماً من الإبداع، فالطفل يمتلك مستوى من الإبداع والمراهق كذلك والراشد والمسن أيضاً.

فالطفل ذو السنة والنصف الذي يظهر بالصورة التالية والذي يحاول الوصول لقطعة الحلوة الموجودة على الطاولة... يمتلك بالتأكيد مستوى من الإبداع سيوصله لتناول قطعة الحلوى من خلال القيام بمحاولات متعددة تقوده لتلك الناجحة.



في ما تمثل الصورة الآتية مبدعاً يمتلك مستوى من الإبداع أهله ليكون اسمه مرادفاً للعبقرية بذاتها وأهم علماء الفيزياء وواضع النظرية النسبية وحائز على جائزة نوبل في الفيزياء عام 1921 م.



إن الإبداع نعمة من الـلـه تعالى أنعم بها على الإنسان، وأن الإنسان أياً كان فهو بحاجة إليه؛ لأن الإبداع يجعل حياة الإنسان أكثر متعة وأكثر تسلية، وأكثر تطوراً، وهو الأداة الأساسية التي يحتاجها كل منا لينجز ويحقق ما يريد الوصول إليه على اختلافه، وإنتاج الجديد من الأفكار غير المألوفة التي تمتاز بالأصالة.

والإبداع لا يقتصر على فن أو نشاطٍ معين، فهو يشمل جميع أنواع الفنون والآداب والعلوم والأعمال المختلفة وغير ذلك؛ فقد يكون موجوداً في أعمال الفنانين والرياضيين والاقتصاديين والراقصين والمدراء وعمال المصانع ومصلحي السيارات والطلبة والمهندسين والأطباء والصيادلة والسائقين،...الخ، فهو غير مقتصر على فئة دون غيرها، أو فرد دون سواه.

اختلف العلماء في نظرتهم للإبداع فكل منهم رآه من زاوية مختلفة؛ فبعضهم نظر له من زاوية عناصره ومكوناته حيث يشير إلى الشخص الذي يتمتع بدرجة من الأصالة (التوصل إلى أفكار فريدة من نوعها ولم يتوصل إليها أحد من قبل)، ودرجة من الطلاقة (بمعنى غزارة الأفكار والبدائل)، ودرجة من المرونة (بمعنى التنوع في الأفكار)، ودرجة من الحساسية للمشكلات (دقة الملاحظ وتحسس المشكلات والتحقق منها)، ودرجة عالية من الإفاضة أو الإضافة (إضافة تفاصيل دقيقة وعميقة).

في ما رآه علماء آخرون من زاوية دلالاته، وعرفوه على أنه القدرة على إنجاز منتج يكون جديدا ومتطابقا (متكيفا) في آن واحد مع السياق الذي ظهر فيه، ملبياً لحاجات المجتمع، ويتطلب جهدا شاقا وليس عشوائيا، وهذا المنتج يمكن أن يكون فكرة، أو مقطوعة موسيقية، أو قصة، أو مقالة، أو دعاية تلفزيونية، أو آلة جديدة، إن أي منتج جديد بحصر المعنى هو منتج أصيل وغير متوقع، يختلف عما أنجزه آخرون، وقد يكون هذا المنتج جديداً بدرجات متفاوتة، وقد لا يقدم سوى اختلافات بسيطة مقارنة مع الإنجازات السابقة، أو قد يظهر على العكس من ذلك في شكل إبداع مختلف كلياً عما هو موجود سابقاً.

ويرى تورانس (Torrance, 1974) أن الإبداع يعني التوصل إلى حلول جديدة، وعلاقات أصيلة، بالاعتماد على مُعطيات محدّدة، بعد تحسّس الفرد لمشكلة ما، أو نقصاً في المعلومات أو الفكرة، وتشمل عملية الإبداع البحث عن إمكانيات مختلفة، والتنبؤ بنتائج هذه الإمكانيات، واختيار فرضيات وإعادة صياغتها حتى يتم التوصل إلى الحلّ الأفضل.

في ما يرى فيشر (Fisher 2005) أنه عند مناقشة موضوع الإبداع، فلا بدّ من الأخذ بعين الاعتبار مختلف جوانبه: الفكرة أو الناتج الإبداعي، وميول وقدرات الشخص المبدع، والبيئة التي تنمّي الإبداع. فالعمل الإبداعي من وجهة نظره سواء كان فكرة، أو عملاً فنيّاً، أو عملاً علمياً يكون أصيلاً ومميّزاً، ويؤكد على أن أي عمل أعيد إنتاجه لا يُعتبر عملاً إبداعياً مهما كان متقناً ودقيقاً.

وبهذا الصدد يورد كاري (Gary, 1986) أن هناك من يعرف الإبداع على أنه سمة شخصية؛ أي أنه يذكر صفات الأشخاص المبدعين، ومن تنطبق عليهم هذه الصفات، وهناك من ينظر للإبداع على أنه عملية؛ أي أنه يشير إلى خطوات معينة يمر بها التفكير حتى يصل إلى الإبداع، وهناك من ينظر إلى الإبداع كموقف؛ أي أنه يبحث عن الظروف المساعدة على الإبداع. وأخيراً الإبداع كإنتاج؛ ويقصد به القدرة على إنتاج شيء جديد ومفيد وفريد،

وفي ما يلي توضيحها بشيء من التفصيل:

- العملية الإبداعية (Process): ويهتم هذا الجانب بدراسة العمليات العقلية التي تتم أثناء الإبداع، وتتضمن عملية الإبداع مراحل أربع هي: الإعداد، والاحتضان، والإشراق، والتحقق.
- الشخص المبدع (Person): يركز هذا الجانب على دراسة خصائص وسمات الشخص المبدع، كالخصائص المعرفية ممثلة بالذكاء، والأصالة، والمرونة، والطلاقة اللفظية، وقوة البيان، والخصائص الشخصية ممثلة بسمات الانضباط الذاتي، وتحمل الغموض والقلق، والميل للمغامرة، وتفضيل التعقيد.
- الموقف أو السياق الإبداعي (البيئة الإبداعية) (Press): يركز هذا الجانب على السياق الإبداعي الذي توفره البيئة المحيطة في نطاق الأسرة، والمدرسة، ومؤسسات المجتمع المختلفة.
- الناتج الإبداعي (Product): هو خلاصة ما يتمخض عن الإبداع من إنجاز جديد غير مسبوق.

يعرف جيلفورد (Gilford, 1965) التفكير الإبداعي بأنه تفكير في نسق مفتوح يتميّز الإنتاج فيه بخاصية فريدة تتمثل في تنوّع الإجابات المنتجة، التي لا تحدّدها المعلومات المعطاة. وهناك مهارات أساسيّة للقدرة الإبداعية يكاد أن يكون عليها اتفاق بين العلماء، وقد تكون هذه المهارات مستقلة، وهي كما يلي:

- **الأصالة** (Originality): وتشير إلى قدرة الفرد على إنتاج الأفكار الفريدة والنادرة، وهي من أكثر القدرات ارتباطا بالإبداع فالمبدع لا يُكرّر أفكار الآخرين ولا يقلدهم فتكون أفكاره خارجة عما هو شائع أو معروف، وبذلك فالأصالة لها علاقة بالتفرد والندرة، وهنا لا بد من التأكيد على ضرورة تقبل الأفكار التي قد تبدو غريبة وبعيدة عن الواقع والتي قد يعتبرها البعض ضرباً من الخيال أو الجنون، والتي قد تقود إلى الإبداع.
- **الطلاقة** (Fluency): وتشير إلى قدرة الفرد على إنتاج عدد كبير من الأفكار أو البدائل أو الحلول أو الاستعمالات أو المترادفات حول موضوع معين بسهولة ويسر، وبذلك فالطلاقة لها علاقة بالكم والعدد.
- **المرونة** (Flexibility): وتشير إلى قدرة الفرد على إنتاج عدد كبير من الأفكار أو البدائل أو الحلول أو الاستعمالات أو المترادفات حول موضوع معين بسهولة ويسر بحيث تمتاز بتنوعها وبعدها عن الأفكار المتوقعة، وهي تلك القدرة التي يتمّ استخدامها لتوليد أنماط أو أصناف، أو فئات متنوعة من التفكير، وبذلك فالمرونة لها علاقة بالنوع وليس الكم أو العدد.
- **الإفاضة أو الإضافة أو التفاصيل** (Elaboration): وتشير إلى قدرة الفرد على دقة التركيز ومعرفة التفصيلات، وبالتالي القدرة على معالجة الأمور بصورة عميقة، وإدراك الموضوع من جوانبه وأبعاده المختلفة، وبذلك فالإفاضة لها علاقة بالتركيز والمعالجة العميقة.
- **الحساسية تجاه المشكلات** (Sensitivity to Problems): وتشير إلى قدرة الفرد على الملاحظة، والإحساس المرهف، والوعي بوجود المشكلات أو الحاجات أو العناصر اللازمة لموقف ما. وبذلك فالحساسية تجاه المشكلات لها علاقة بقدرة المبدع على رؤية ما لا يراه الآخرون، وقراءة ما بين السطور، وهنا يبرز الدور الاجتماعي للمبدع في تحديد مشكلات المجتمع واحتياجاته والتصدي لمعالجتها.

نشاط:

تمّ توجيه السؤال الآتي لطلبة الصف السادس الأساسي، وطلب منهم الإجابة كل على حدة.

أكتب أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تبدأ بحرف الباء وتتكون من ثلاثة حروف خلال ثلاث دقائق.

وكانت الإجابات على النحو الآتي:

عدد الكلمات	عدد الطلبة
(38)	1
(27 – 22)	5
(12 -9)	11
(6 -3)	5

نستنتج من إجابات الطلبة أعلاه أن هناك تفاوت في مستوى مهارة الطلاقة بشكل واضح بين الطلبة والتي تعكس امتلاك الطلبة لمستويات مختلفة من الإبداع.

تمرين (1):

اقرأ الحوار الآتي:



عبير وآلاء طالبتا دراسات عليا...
من خلال حوارهما استنتج مهارات التفكير الإبداعي التي تمتلكها آلاء ولا تمتلكها عبير؟

عبير: والآن بعد الانتهاء من المواد الدراسية جاء موعد تحديد عنوان الرسالة يا آلاء، وأرجو أن تساعديني في اختيار عنوان الرسالة.

آلاء: هناك العديد من العناوين التي بنيتها أثناء دراسة المساقات... وأنت؟

عبير: لم يخطر ببالي فكرة عنوان رسالة نهائياً لغاية هذه اللحظة.

آلاء: ولماذا؟

عبير: لم أرى مشكلة تستحق البحث لتكون عنوان رسالتي.

آلاء: اليوم تأخر الوقت... وإن أردت... نلتقي غداً وسأحضر دفتري وبه مجموعة من العناوين التي من الممكن اختيار أحدها بالاتفاق مع المشرف على الرسالة.

عبير: شكراً لك كثيراً.

تمرين (2):

تأمل واستنتج





اقرأ الحوار التالي

دخل المعلم غرفة الصف التاسع الأساسي فرحاً، وقال للطلبة من منكم مرّ بنفق المشاة المقابل للمدرسة؟ رفع مجموعة من الطلبة أيديهم... ودار الحوار الآتي بينهم... من خلال هذا الحوار استنتج مهارات التفكير الإبداعي التي تمّ مناقشتها.

أحمد: أنا مررت بالنفق إنه عمل رائع... بعد أن تمّ إغلاقه لشهر كامل.

وليد: كنت أتوقع أن يستبدل الدرج بأكمله بالسلم الكهربائي داخل النفق، ولو كان ذلك لكان أسهل وأسرع بكثير؟

المعلم: من منكم أعزائي كان يتوقع تحويل الدرج بالكامل إلى سلم كهربائي؟

رفع أربعة وعشرون طالباً أيديهم باستثناء الطالب أحمد والطالب قيس

المعلم: لماذا برأيكم تمّ تحويل الدرج العادي إلى درج على شكل بيانو يصدر نغمات السلم الموسيقي كاملة؟

وليد: لأنه لو تم تحويل الدرج بالكامل إلى سلم كهربائي لكان استهلاك الكهرباء أكثر الأمر الذي لا ترغبه البلدية.

محمود: منظره أجمل هكذا.

المعلم: لماذا لا تتكلم يا أحمد؟

أحمد: كي يستمتع المارة أثناء الصعود والنزول عليه، أو كي يكون موقع سياحي.

المعلم: أحسنت، وأنت يا قيس؟

قيس: من وجهة نظري أن السبب أهم مما تحدث به الزملاء... فالسبب الحقيقي يكمن حسب اعتقادي في أن السلطات بعد قراءتها لتقرير الأمم المتحدة حول الصحة والسمنة... والذي أشار إلى أن أعلى نسبة سمنة موجودة في هذا البلد... بعدها قررت عمل إستراتيجية وطنية من أجل التقليل من السمنة... وهذا العمل يقع ضمن هذه الاستراتيجية.

المعلم: أحسنت يا قيس.

تمرين (3):

قدم أكبر عدد من التصنيفات للكلمات الآتية:

بقرة، أرنب، دجاجة، قطة

مستويات الإبداع

إن مستوى الإبداع يتدرج لدى الأفراد فيبدأ من مستوى إبداعي عادي (تعبيري) إلى مستوى إبداعي عال متميز(اختراقي) من الطراز الأول، ويكون المحك في مستوى الإبداع مبنيا على الإسهامات التي تقدمها المنتجات الإبداعية، فكلما كانت الإسهامات أساسية وتقدم حلولا لمشكلات معقدة كانت آثارها أكثر شمولية واتساعاً، وتتمثل مستويات الإبداع بما يلي:

الإبداع التعبيري (Expressive Creativity): وهو مستوى من الإبداع يكون لدى الفرد الطبيعي القادر على التعلم والتفكير العادي، ولا يتميز هذا المستوى من الإبداع بالأصالة أو المرونة وقد يستند إلى القواعد والمنطق. ومن الأمثلة عليه الفرد القادر على التعبير عن أفكاره من خلال الرسم البسيط، أو القادر على إعطاء حل عادي بسيط لمشكلة ملحة.

الإبداع المنتج (Productive Creativity): وهذا المستوى من الإبداع أرقى من مستوى الإبداع التعبيري، وتكون الأفكار والحلول أرقى منها في المستوى الأول، ومن الأمثلة عليه الفرد القادر على التعبير عن أفكاره من خلال الرسم المتقن نوعاً ما، أو القادر على إعطاء حل فيه نوع من العمق لمشكلة ما.

الإبداع الابتكاريInventive (Creativity): وهذا المستوى من الإبداع أرقى من المستوى الذي قبله، وتكون الأفكار والحلول أرقى من المستوى الثاني، ومن الأمثلة عليه قدرة الفرد على التعبير عن أفكاره من خلال الرسم المتقن، أو القادر على تقديم أفكار أو حلول أو تطوير وتحسين عمل نافع وغير مسبوق ويستحق بذلك براءة اختراع.



الإبداع التجديدي (Innovative Creativity): وهذا المستوى من الإبداع أرقى من المستويات التي قبله، وتكون الأفكار والحلول أرقى من المستوى الثالث، ومن الأمثلة عليه قدرة الفرد على التعبير عن أفكاره من خلال الرسم الأصيل، كتعبير الفنان ليوناردو دافنشي بلوحة الموناليزا الشهيرة ذات الابتسامة الغامضة، أو القدرة على تقديم أفكار وحلول أو أعمال من شأنها اختراق أفكار وحلول وأعمال سابقة، كالذي قدمه أريكسون عندما بنى نظرية على نظرية فرويد في علم النفس، أو كالذي قدمته نظرية الجشتلط من رفض لأفكار المدرسة السلوكية.



الإبداع الاختراقي (Emergenitive Creative): وهو أرقى مستويات الإبداع، ونادراً ما يتمّ التوصل إليه من قبل الأفراد، ومن الأمثلة عليه ما توصل إليه الفنان بيكاسو الذي أسس المدرسة التكعيبية بالرسم، أو كالذي توصل إليه الشاعر الكبير نزار قباني الذي أسس مدرسة خاصة به بالشعر، أو كالذي توصل إليه عالم النفس فرويد عندما أسس علم النفس التحليلي، أو عالم النفس إيفان بافلوف الذي ابتكر نظرية الإشراط الكلاسيكي في التعلم، أو عالم الفيزياء البرت آنشتاين الذي أسس النظرية النسبية.

مراحل العملية الإبداعية

- **مرحلة الإعداد العقلي (Preparation):** الإعداد يبدأ بالاهتمام الذي يقود إلى تشكيل الدافعية لدى الفرد للقيام بالبحث والتحقق والتمحيص حول مشكلة ما للوصول إلى فهمها من جميع جوانبها فهماً عميقاً، وقد يحتاج الفهم إلى مراجعة الأدب النظري الخاص بالمشكلة ومقابلة مختصين وعمل التجارب، فلا يمكن لأحد أن يطوّر عمل الغواصة ما لم يفهم كل ما يخصها، ولا يمكن لأحد أن يخترق نظرية بعلم النفس ما لم يفهم كل نظريات علم النفس.

- **مرحلة الاحتضان (Incubation):** بعد عملية الفهم العميق من قبل الفرد للمشكلة وبعد عدة محاولات فاشلة قد يستغرق الأمر وقتاً طويلاً أو قصيراً للتوصل إلى الحل، وقد يطول الوقت إلى أن يتبادر للفرد أن المشكلة قد نسيت، إلا أنها في الحقيقة لم تنس وأن عمليات التفكير حول المشكلة تكون في مستوى ما قبل الشعور الذي تتم فيه معالجة البيانات والمعلومات بعمق بعد مرحلة الإعداد.
- **مرحلة الاستضاءة العقلية أو الإشراق (Illumination):** وهي اللحظة التي يقول فيها المبدع وجدتها، أو اللحظة التي يقفز بها فرحاً، أو يعود مسرعا لمختبره، عندها يتضح كل ما كان غامضا ومبهما، وهي مرحلة حل اللغز المحير والشعور بالفرح والارتياح والتوازن المعرفي والنفسي بعد المعاناة العقلية والنفسية التي مرّ بها المبدع في مرحلة الاحتضان.
- **مرحلة التحقق (Verification):** وهي المرحلة الأخيرة من مراحل العملية الإبداعية والتي لا تقل أهمية عن غيرها، حيث يتم بها التحقق من النتائج من خلال التجريب العلمي.

بناء على المراحل السابقة لا بد من الإشارة إلى أنه ليس شرطاً على المبدع المرور بهذه المراحل بالترتيب وأن التداخل بين هذه المراحل وارد جداً، كما أنه لا بد من الإشارة إلى أن مراحل العملية الإبداعية قد تستغرق خمسين سنة أو أكثر فقد أوردت روشكا (1989) أن العالم كيدروف استمر في مرحلة الإعداد والتحضير عند محاولته اكتشاف السلسة الدورية للعناصر الكيميائية لمدة خمسة عشر عاماً، وأن مرحلة الاحتضان والمعالجة استمرت ثلاث سنوات، بينما استمرت مرحلة التحقق حوالي ثلاثين عاماً.

خصائص المبدع

يؤكد أبيريلي (Eberle, 1997) على جملة من السمات الشخصية المرتبطة بالأداء الإبداعي بشكل مباشر وهي كالآتي:

حب الاستطلاع (Curiosity):

وهو من الدوافع الداخلية التي تحرك سلوك الكائن الحي وتوجهه لتحقيق وإشباع الرغبة القوية لمعرفة الشيء وسبر غوره، وهو ما يميّز المبدعين من الدرجة الأولى، ويظهر على شكل طرح الأسئلة، ورغبة قوية في الاكتشاف وإكمال الناقص والمجهول من المعلومات، وحلّ المشكلات.

الاستعداد للتعامل مع المخاطر المتوقعة (Willingness to Take a Calculated Risk)

ويتمثل بالقدرة التنبؤية ذات النظرة الاستشرافية العميقة عند حساب احتمالات النجاح والفشل قبل وقوع الحدث، ويظهر ذلك على شكل حساب عوامل النجاح والفشل، ودور الصدفة والحظ، ودور التفكير العميق والحكمة والبصيرة، وهو من المؤشرات السلوكية للمبدعين.

الحدس (Intuition):

ويتمثل بقدرة المبدع للوصول إلى حلول سريعة غير المبنية على القواعد أو البراهين.

تفضيل التعقيد (Preference the Complexity):

ويتمثل بالقدرة على التحدي والتعامل مع التفاصيل والبحث والتمحيص، ويظهر عند المبدع على شكل رغبة في التعامل مع المسائل الصعبة والمشكلات المركبة، وقبول التحدي.

ويمكن إضافة مجموعة أخرى من صفات المبدع الشخصية وقد أجمعت عليها كثير من الدراسات نورد بعضا منها فيما يلي:

المثابرة (Persistence):

قد تواجه المبدع عوائق تتصل بحل المشكلة، والمبدع يعمل بكل عزيمة وإصرار ويستمر في العمل رغم كل العوائق والصعوبات والتحديات التي تواجهه، للتمكن من التغلب عليها، وقد يحتاج التغلب على هذه المصاعب المحاولات المتكررة.

ومن الأمثلة على ذلك ما قام به أديسون، إذ أن تجاربه ومحاولاته بلغت عشرات بل مئات المرات حتى توصل إلى إنارة المصباح الكهربائي، وبهذا يقول أديسون أن الإبداع 99 % منه بذل جهد ومثابرة، و 1% منه الإلهام.

القدرة على التعامل مع المواقف الغامضة:

قد تواجه المبدع مواقف ملتبسة (غامضة)، والمبدع يتساهل مع هذه المواقف، حيث أنه لا يسمح بالاكتفاء بالحلول السريعة والجزئية أو غير الكاملة أمام المشكلات المعقدة، والتساهل عند الالتباس شرطاً لازماً للإبداع، يمكنه من إدراك المشكلات بصورة أعمق وحلها بشكل أفضل، بالمقابل فالأشخاص العاديين يشعرون بالضيق أمام الالتباس والانزعاج

ومن الأمثلة عليه عند محاولة اكتشاف العلماء الحمض النووي(DNA) اقترح لينيس بولينغ Linus Pauling فرضية الحلزون الثلاثي، وواصل بصورة خاطئة دراسته، متذرعا بالقول إن بنية الحلزون المزدوج تؤدي إلى ظهور كثير من الالتباس في هيكل الحمض النووي، لكن العلماء ومنهم كريك وواطسون (Crik & Watson) ما لبثا أن تنبها للأمر فتبنيا تصور بنية الحمض النووي ثنائي اللولب، وبإبداء تساهلهما عن الالتباسات التي أظهرها هذا التصور أقرا في العام 1968م الأنموذج الثنائي (تود لوبرت، 2014).

الانفتاح على التجارب الجديدة

يعدُّ الانفتاح على تجارب الآخرين بعداً أساسياً للإبداعية، فبعض الأشخاص متحفظون نسبيا، يحتمون من كل الأشياء الجديدة ويعتبرونها خطيرة بالضرورة، في ما المبدعون منفتحون على المجهول ويبدون فضولا إزاء العالم الخارجي والعالم الداخلي على حد سواء، فهم يعيشون أوضاعاً جديدة دون الشعور بالقلق، وتؤكد الدراسات على أن هناك علاقة قوية بين الانفتاح على التجارب الجديدة والإبداع.

المخاطرة (Risk):

تسير الأفكار الإبداعية على الأغلب في الاتجاه المعاكس للأفكار الأكثر انتشاراً، وقد يتعرض المبدع لخسارة

المال والوقت، وربما يتعرض للسخرية لاقتراحه أفكار يراها الآخرون غريبة وقد تكون شاذة وغير مألوفة، ولا عجب في ذلك فالمبدع يرى ما لا يراه الآخرون، إن الفرد الذي يسعى إلى الحصول على أفضل النتائج غالباً ما يمقت المخاطرة، وهو بذلك يكون تقليدياً لا إبداعياً.

التثبيت الوظيفي (Function Fixity):

إن التثبيت الوظيفي للأشياء أو الاستقرار الوظيفي يعيق الإبداع، وهو ناتج عن عدم قدرة الفرد على الابتعاد عن الواقع، فمن الصعب على الإنسان العادي غير المبدع رؤية أن هناك إمكانية لوجود استخدامات أخرى لعلب الماء الفارغة... فهي وجدت من أجل الماء فقط، والمبدع ليس لديه تثبيت أو استقرار وظيفي، فلديه القدرة على رؤية ما لا يراه الآخرون.

الدافعية الداخلية

إن للدافعية الداخلية ارتباط كبير بالإبداع، فمن المؤكد أن المبدع يقوم ببذل كثير من الجهد لإرضاء أو إشباع متعته ودوافعه الخاصة، كما أن للفاعلية الذاتية دور في الإبداع، فالمبدعون يقيمون أنفسهم بأنهم ذوو كفاءة، ويتوقعون بأن لديهم القدرة اللازمة للقيام بمهمة ما، ويشعرون بأنهم مندفعون نحو أداء تلك المهمة، ويميلون إلى أدائها بشكل إبداعي.

إعادة تعريف المشكلة

تعدُّ القدرة على إعادة تعريف المشكلة أمراً في غاية الأهمية بالنسبة للإبداعية، فهي تقود إلى إدراك وفهم المشكلة من جوانبها المختلفة، وهذا بدوره يؤثر في طريقة البحث عن المعلومات وعن طبيعة المعلومات اللازمة لحل تلك المشكلة.

التخيّل (Imagination):

يعدُّ الخيال أو القدرة على التخيّل مكون رئيس في الإبداعية، وأن وصول المبدع إلى إبداعه يتطلب قدرة فائقة على التحرر من الواقع الحقيقي، والغوص في واقع جديد خاص به يسمى هذا الواقع الجديد واقع الإبداع. وقد يظن البعض أن عملية التخيّل عملية سهلة ويسيرة، وأنا أؤكد أننا في كثير من الأحيان لا نستطيع القيام بذلك بسبب ارتباطنا العقلي القوي بالواقع، ونقوم في كثير من الأحيان بعملية التذكر ظنا منا أننا نقوم بعملية التخيل، والفرق ما بين التذكّر والتخيّل كبير جدًّا؛ إذ يعرف التذكّر على أنه استحضار أو استرجاع معرفة تمّ تعلمها في السابق، وقد تكون المعرفة على شكل روائح، أو ملمس، أو أصوات، أو صور، أو حالة نفسية، ... الخ، في ما يعرف التخيّل على أنه عملية عقلية راقية يتفرد بها الإنسان على سائر المخلوقات تتمثل بإجراء تصور عقلي أو استحضار صورة عقلية لم يسبق أن تّم تعلمها أو إدراكها مسبقاً، ولتوضيح هذا الفرق بين التذكّر والتخيّل أورد المثال الآتي:

إنّ تذكر راما لوجه صديقتها تيماء الذي كان مبتسمًا يوم أمس عندما التقتا يشكل جزء من إدراك ماضي حقيقي، فهو ماض موجود وجودًا حقيقيًّا تمّ تذكره من قبل راما، في ما يمكن لراما أن تتخيّل الآن صديقتها وهي

جالسة على شرفة المنزل وتحتسي فنجان القهوة، فهي بذلك تنتج صورة تخيلية تمثل مشهد من مشاهد العدم (مشهد غير حقيقي ولن يكن حقيقيًّا). وهذا الأخير هو وسيلة لإنتاج الأشياء التي يرغب الفرد بها، وهو أقرب ما يكون للعب الإيهامي عند الأطفال يقود في محصلته إلى الإبداع.أنواع التخيل

- التخيل ذو البعد الواحد (تخيل شجرة، كتاب،...الخ.
- التخيل ذو البعدين ويعتمد على جمع عدد من العناصر (تخيل مزرعة، غرفة بمحتوياتها،...الخ
- التخيل ذو الأبعاد الثلاثة والذي يعتمد على ترميز ما يحدث (يرى في السحاب شكلا فنيا، رؤية الشمس عاقدة الجبين،...الخ.
- التخيل ذو الأبعاد الأربعة الذي يعيد بناء الواقع بناء جديدا، بالاعتماد على عناصره القديمة مضافا إليها الرمز، ثم يأتي دور النبوءة والسمو فوق الواقع، ليبدع عالما جديدا ليس له علاقة بالواقع، وهذا المستوى من التخيل ينتج الإبداع.

طرق تعليم التفكير

هنالك اتجاهان رئيسان في تعليم التفكير، ولكلّ منهما منطلقاته ومبرراته: فالاتجاه الأول يرى أهمية تقديم البرامج والأنشطة التي تهدف إلى تعليم التفكير بشكل مستقل عن المناهج الدراسية العادية، بحيث تكون منهجًا منفردًا يدرس شأنه في ذلك شأن أي مادة أخرى في المدرسة، أما الاتجاه الثاني فإنه يرى أهمية تقديم تلك الأنشطة داخل المنهج الدراسي العادي وضمن محتواه. وهنالك رأيان شهيران في تعليم التفكير، ولكلّ منهما منطلقاته ومبرراته: فالرأي الأول يؤكد على أن يتمّ التدريب على المهارات بشكل مباشر، من خلال إبراز المهارة المراد التدريب عليها للمتدرب وجعله واعيًا بها. أما الرأي الثاني فإنه يرى أن يتمّ دمج المهارة ضمن محتوى معين من دون إبرازها أو الإعلان عنها، بحيث يتمّ التدريب عليها بشكل غير مباشر بعد وضعها في سياقات مختلفة.

الفصل الثاني

برنامج سكامبر (SCAMPER)
الإطار النظري والاستراتيجيات العشرة

الفصل الثاني
برنامج سكامبر (SCAMPER)
الإطار النظري والاستراتيجيات العشرة

كيف أصبح برنامج (سكامبر) على ما هو عليه الآن؟

تعود بدايات برنامج (سكامبر) إلى اوسبورن (Osborn, 1963) الذي أعد ما يعرف بقائمة توليد الأفكار (Spurring Checklist) وهي الكلمات المفتاحية التي تشكل حروفها الأولى كلمة سكامبر (SCAMPER)، لتكون إستراتيجية متبعة لمساعدة المتعلمين أثناء جلسات العصف الذهني، وبعدها قام دي ميلي (De Mille, 1967) بتأليف كتاب بعنوان ضع أمك على السقف (Put Your Mother On The Ceiling) بهدف تنمية الخيال الإبداعي لدى المتعلمين، وبعدها قدم ويليامز (Williams, 1970) مجموعة من الأساليب المبتكرة الهادفة إلى تحفيز التعبير الإبداعي عند المتعلمين، وقد كانت تلك الأساليب تعتمد على بعدين أساسيين هما: العمليات المعرفية المتمثلة بـ (الأصالة، والمرونة، والطلاقة، والتفصيلات)، والعمليات الوجدانية أو العاطفية المتمثلة بـ (حب الاستطلاع، وتفضيل التعقيد، والاستعداد للتعامل مع المخاطر، والحدس) (Eberle, 1997).

وبعد هذا كله قام إبيرلي (Eberle, 1997) بمزج كل تلك الخبرات السابقة ودمجها مع بعضها البعض في بناء برنامج سكامبر (SCAMPER)، بحيث أصبح لديه نموذج أسماه نموذج سكامبر (SCAMPER) بعد أن أضاف له مجموعة من الأنشطة والألعاب وفق أسلوب دي ميللي (De Mille) في تنمية الخيال الإبداعي، وهذا النموذج عبارة عن مكعب ثلاثي الأبعاد جمع فيه (العمليات المعرفية، والعمليات الوجدانية، والأنشطة)، معاً في أول إصدار له وهو سكامبر (SCAMPER) ويحتوي على عشر ألعاب، ثم قام بعد ذلك بإصدار آخر وهو سكامبر أون (SCAMPER ON) ويحتوي هذا أيضاً على عشر ألعاب أخرى.



شكل يوضح صندوق سكامبر

يلاحظ من خلال الشكل السابق نموذج سكامبر لابيرلي (Eberle, 1997)، وفي ما يلي تعريف شامل لجميع مكونات هذا النموذج:

- أولاً: العمليات المعرفية: (الأصالة، والطلاقة، والمرونة، والإفاضة أو التفصيلات)
- ثانياً: العمليات الوجدانية
  - حب الاستطلاع (Curiosity)
  - الاستعداد للتعامل مع المخاطر المتوقعة (Willingness Take a Calculated Risk))
  - تفضيل التعقيد (Preference the Complexity)
  - الحدس (Intuition)
- ثالثاً: أنشطة سكامبر

وهي عبارة عن عشرين لعبة تساعد على تنمية التفكير الإبداعي عن طريق الخيال، باستخدام أسلوب التفكير التباعدي، تشترك في طريقة تقديمها وتختلف في محتوياتها.

أهداف برنامج سكامبر (SCAMPER) (Eberle, 1997):

يهدف برنامج سكامبر (SCAMPER) إلى تحقيق جملة من الأهداف يمكن ذكر أهمها في ما يلي:

- غرس اتجاهات إيجابية لدى المتعلمين نحو التفكير والخيال والإبداع، وإمكانية تعلمهم.
- تنمية مهارات التفكير بشكل عام والتفكير الإبداعي (الإنتاجي) بشكل خاص لدى المتعلمين.
- تنمية مهارات الخيال وخاصة الخيال الإبداعي لدى المتعلمين.
- تنمية مهارات عمل الفريق (مهارات الانتباه، والتركيز، والتواصل، والتحدث والاستماع).
- إثارة حب الاستطلاع المعرفي، وتحمل المخاطر، وتفضيل التعقيد، والحدس، وزيادة الدافعية لدى المتعلمين.
- إكساب المتعلمين الثقة بالنفس وتقدير الذات المرتفع ومفهوم الذات الإيجابي.
- خلخلة قناعات المتعلمين السابقة، وإقناعهم بإمكانية الوصول بهم إلى الإبداع.
- فتح آفاق المتعلمين ليتخلوا عن التفكير السطحي البسيط والغوص في التفكير العميق.
- مساعدة المتعلمين على نقل أثر التعلم وتعميم الخبرات المكتسبة إلى المواقف الحياتية اليومية.

الفئات المستهدفة في برنامج سكامبر (SCAMPER)

يستهدف برنامج سكامبر شريحة واسعة من أبناء المجتمع، إذ أنه معد ليخدم فئات عمرية مختلفة؛ بدءاً من عمر الثلاث سنوات إلى الكبار وطلبة الجامعة، مع مراعاة إجراء تعديلات طفيفة على الأنشطة لتناسب الفئات العمرية المختلفة.

مبررات التدريب على برنامج سكامبر (SCAMPER)

إن لأساليب التنشئة سواء كانت في البيت أو المدرسة أو الثقافة الدور الأساسي في عملية تنمية الإبداعية لدى الأطفال، من هنا كان علي ذكر الملاحظات الآتية:

- إن كثيراً من القائمين على الرعاية سواء كانوا أولياء أمور أم مدرسين أم مربين يجبرون الأطفال على القيام بسلوكات معينة دون غيرها، وهذا الإجبار يقود الأطفال إلى القيام بسلوكات نابعة من اهتمامات الكبار ورغباتهم لا اهتمامات الصغار ورغباتهم. الأمر الذي ينعكس على تأخر التعبير العفوي (الإبداعي) عند الصغار.
- لا يسمح الكبار للصغار بالتعبير عن خيالاتهم والخروج من الواقع، وكلما اتجه الصغار نحو التخيل أو الخروج عن المألوف أجبرهم الكبار على النمو باتجاه الواقع كما هو(بقولهم خليك قريب لا تروح بعيد).
- كثير من القائمين على الرعاية لا يتفهمون خصائص ومميزات وإمكانيات الأطفال ومواهبهم، وقد يعمدوا إلى تجاهلها وتهميشها، وعليه فكثير من مواهب الصغار دفنت في ذواتهم، أو ماتت في رحم الواقع قبل أن تولد.
- إذا طلب الصغار من الكبار (أولياء أمور، معلمين، مربين) للعب معهم فإن الكبار أول ما يقومون به وضع قوانين للعبة كما يرونها هم، وبما يتناسب مع عقولهم وخصائصهم العمرية.
- يرى الكبار الصغار الذين لا يمتثلون لأوامرهم على أنهم مشاكسون ومتمردون وغير محبوبين.
- يجبر الكبار الصغار على القيام بروتين يومي ممل ضمن ضوابط صارمة سواء في البيت أم في المدرسة.
- يقوم كثير من الكبار على نقد أفكار وسلوكات الصغار بصورة جارحة جداً (متى تصبح رجلاً؟... ما هذه الأفكار السخيفة، لماذا تلبس هكذا؟... لماذا تتصرف مثل الأطفال الرضع؟
- كثيرة هي المسلمات والقواعد والقوانين والتعليمات التي يفرضها الكبار على الصغار (لا يجوز أن تبدي رأيك فهذا كلام قالته العرب قديماً... والدك أخبر منك وأقدر على اختيار تخصصك في المستقبل... عصفور باليد ولا عشرة على الشجرة...(من قال هذا... فأنا أريد أحد عشر عصفوراً، وأريد الشجرة أيضاً).
- لا يسمح للصغار بإبداء آرائهم ولا وجهات نظرهم إذ أنه من النادر ما نسمع الكبار يوجهون أسئلة للصغار من مثل ما رأيك؟... عبّر عن وجهة نظرك؟... ماذا ترى؟... بماذا أنت مقتنع؟
- من يتحدث من الصغار مع نفسه أو عن خيالة وأحلامه يقولون عنه الكبار (بسم اللـه برى وبعيد قد يكون به جني... الخ)، ويتجاهلون أو يجهلون أن الحديث الذاتي هو من أهم مراحل الإبداع.
- يطرح المعلمون أسئلة تقليدية على الصغار وحتى على الكبار:
  - (ما أسباب...؟.
  - أذكر أهم...؟.
  - ناقش من وجهة نظر فلان...؟.

- استخرج من النص...؟.
- ضع دائرة حول الإجابة...؟.

وهذه الأسئلة جميعها تجبر المتعلم على التفكير والتعامل مع ما هو موجود بين يديه، ولا تشجعه على التفكير والتخيل بما هو ليس بين يديه، فكيف ننتظر من المدارس ولادة مبدعين؟

- الجميع يعززون الصغار إذا قاموا بتذكر ما تعلموه أو عندما يحافظون على تعلم ما قد اكتسبوه، ولا يشجعونهم على استكشاف ما هو غير معروف، أو مراجعة أو نقد ما هو معروف واختراقه وإبداع شيء جديد... (كلنا يعرف قصة ليلى والذئب، كثيرة هي الأسئلة التي تطرح دائماً بخصوصها... من يروي القصة؟...، ماذا حدث لليلى؟...، ما الفائدة التربوية من القصة؟... لم نسمع أحد يقول هل يمكن إضافة شخصيات أخرى للقصة؟...، هل من الممكن إعادة صياغة القصة؟...، هل من الممكن استبدال بعض الشخصيات بأخرى؟...، هل يمكن دمجها بقصة أخرى والخروج بقصة جديدة؟...، الخ)
- كثرة التهديدات سواء من الأهل أو المدرسين أو المسؤولين (تهديد الأمن النفسي)، فالغالبية ينطلقوا من قاعة (الجزرة والعصا).

إن هذا كله يشجع المتعلم على أن يكون واقعياً منطقياً لا ينظر إلى ما هو أبعد من أنفه، والإبداع يتطلب الخروج عن المألوف و رؤية ما لا يراه الآخرون والبعد عن النمطية.

أدوات (استراتيجيات) برنامج (سكامبر):

تعني كلمة سكامبر اصطلاحا "الانطلاق"، أو "الجري أو العدو بمرح"، وتعرف استراتيجيات سكامبر (SCAMPER) بأنها استراتيجيات أو أدوات تستخدم لمساعدة الأفراد على توليد أفكار جديدة وعميقة وبالتالي منتجات جديدة، ويمكن الإشارة هنا إلى أنه ليس المطلوب دائما من الشخص المبدع إنتاج إبداعي فقط حتى يطلق عليه مبدع، حيث قد يحتاج المنتج الإبداعي إلى خبراء وأدوات وأشياء أخرى، إذ يكفي أحياناً أن يعطي المبدع فكرة إبداعية قابلة للترجمة إلى حيز الوجود تتولى أمورها جهات مختصة لتحويلها إلى منتج نافع. وتشمل هذه الاستراتيجيات ما يأتي (Eberele, 1997):

الاستراتيجية الأولى: إستراتيجية التبديل (Substitute) (S)

تقود هذه الإستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء) من خلال استبدال جزء من شيء بجزء آخر. ولتحقيق هذه الإستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- ما الذي يمكن استبداله في غرفة الصف؟
- لكل شخص دور يمارسه بشكل عام، ماذا لو تم استبدل هذا الدور عند موقف معين؟
- ماذا لو تمّ إعطاء اللص مهمة الإشراف على الأمن؟
- ماذا لو تمّ إعطاء الطالب دور المعلم؟
- هل تستطيع استبدال بعض الأشخاص في حياتك؟
- هل بالإمكان استبدال بعض الأفكار الواردة بالتقرير؟
- هل من الممكن استبدال بعض القوانين في العمل؟
- هل بالإمكان استبدال بعض أثاث المنزل؟
- هل بالإمكان استبدال بعض الجمل في الدرس؟
- هل يمكن استبدال بعض مكونات البيتزا؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (4)

من خلال استراتيجية التبديل، قم باستبدال حرف تكرر مرتان بحرف آخر ليصبح بيت الشعر مديح بعد أن كان ذم.

قال أبو نواس في هارون الرشيد

لقد ضاع شعري على بابكم كما ضاع عقد على خالصة

....

....

خالصة سم جارية هارون الرشيد

تمرين (5)

من خلال استخدام استراتيجية التبديل قدم تصور لبيت يتناسب ومتطلبات العصر الحديث، من حيث غلاء الطاقة ومواد البناء. ارسمه إن أمكن.

....

....

تمرين (6)

هل هناك قوة أو طاقة بديلة يمكن استخدامها بدلاً مما هو موجود حالياً؟ ناقش إجابتك من خلال استراتيجية التبديل (الاستبدال).

....

....

تمرين (7)

حلق بخيالك بعيداً مستخدما استراتيجية التبديل لتقدم تصوراً لباص نقل ركاب متطور. ارسمه إن أمكن.

....

....

الاستراتيجية الثانية: استراتيجية التجميع (Combine) (C)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء) من خلال تجميع شيء مع شيء آخر، إذ أن الجمع أو الدمج بين مفردتين يعطي شيئاً جديداً يختلف في خصائصه عن كل مفردة على حدة، ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- ماذا لو جمعنا دور المعلم مع دور الوزير ؟
- ماذا لو دمجنا البيت مع السيارة؟
- ماذا لو دمجنا التلفون مع الساعة مع الكاميرا مع... الخ؟
- ماذا لو دمجنا $H_2 + O_2$ ؟
- ماذا لو جمعنا بين اللون الأصفر واللون الأزرق/ واللون الأحمر مع اللون الأصفر؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (8)

من خلال استراتيجية التجميع، اكتب قصة تجمع بين الكلمات الآتية جميعها:
باب، مفتاح، طالب، معلم، دراجة هوائية

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

تمرين (9)

اكتب قصة تجمع بين (شاكوش+ قلم+ لوح خشب+ مسمار+ صحن) دون استثناء.



....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

تمرين (10)

أمامك شكل دائرة، ومثلث، ومربع، اجمع عدداً من الأشكال المختلفة (العدد غير محدد) لتكون أشكالا إبداعية جديدة.



تمرين (11)

ما الناتج الإبداعي عند جمع كل مما يلي:
(حمص + زيت + مخلل)؟ وهل سيكون الطعم كما لو تناولنا كل على حدة؟
(شاي + سكر + ماء + النعناع)؟ وهل سيكون الطعم كما لو تناولنا كل على حدة؟
(نسكافيه + سكر + حليب + ماء)؟ وهل سيكون الطعم كما لو تناولنا كل على حدة؟

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

الاستراتيجية الثالثة: استراتيجية التكييف (Adapt) (A)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء) من خلال تطوير شيء ليناسب هدف جديد غير الذي وضع لأجله، إذ أن كثيراً من الأفكار لا تعمل في ظروف معينة، وإن إدخال تعديلات عليها تجعلها أكثر قبولاً، ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- كيف يمكن تكييف السيارة لتتناسب مع المعاقين؟
- كيف يمكن تكييف النياجرا (صندوق الماء في الحمام) من أجل المساهمة في الحد من مصروف الماء في المنزل؟
- كيف يمكن التكيف مع مشكلة نقص المياه في الأردن؟
- كيف يمكن تكييف (حلويات الكنافة) لتتناسب مع مرضى السكري؟
- ما الخاصية التي يتمتع بها نبات الصبار لكي يتكيف مع البيئة الصحراوية؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (12)

من خلال استراتيجية التكييف، قدّم مجموعة من الأفكار تساعد بها شركات تصنيع الهاتف المحمول ليتناسب مع الضرير.

....

....

تمرين (13)

أبحر بخيالك عاليا واضعاً تصوّر لسيارة متكيفة مع أسعار الوقود المرتفعة عالمياً. قدم رسماً لها.

تمرين (14)

قدّم فكرة من خلال استراتيجية التكييف، يتمّ ترجمتها داخل المنزل لكي تحدّ من ظاهرة تناول المشروبات الكحولية.

....

....

....

....

تمرين (15)

كيف يتمّ تكييف إضاءة المنزل لتتناسب مع الحالة الانفعالية للساكن به؟

....

....

....

....

تمرين (16)

كيف يمكن تكييف طاولة الطعام لتتناسب مع الأطفال؟

....

....

....

....

الاستراتيجية الرابعة: استراتيجية التعديل (Modify) (M)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء) من خلال إجراء تعديلات على خواصها، مثل: (الشكل، اللون، الحركة، الرائحة، الصوت، الطعم، المهام، أو أي خاصية أخرى)، مع المحافظة على الهدف الأصلي، ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- كيف يمكن للمهندسين الزراعيين التعديل على النباتات؟
- كيف عدل المختصين على البنزين، من حيث الرائحة، واللون؟
- ما رأيك بتعديل القلم لكي يعطي رائحة زكية أثناء الكتابة؟
- ما التعديلات التي يمكن أن تجريها على الفشار (Popcorn)؟
- ما التعديلات التي من الممكن أن تجريها على المصابيح الكهربائية؟
- ما رأيك بتعديل اسطوانات الغاز لكي تعطي رائحة عطرة؟ وهل أنت مع هذا التعديل؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (17)

ما التعديلات التي يمكن أن تجريها على كل من (فرشاة الأسنان، الخلوي، التلفاز)؟

....

....

تمرين (18)

من خلال الرسم الآتي بيّن ما التعديلات التي أجريت على هذا القارب؟



....

....

تمرين (19)

من خلال استراتيجية التعديل، قدّم مجموعة من التعديلات التي ترى أن لها دور في زيادة نسبة الإقبال على مسحوق غسيل جديد.



....

....

تمرين (20)

ما التعديلات التي يمكن أن تجريها على غزل البنات (شعر البنات)؟

....

....

الاستراتيجية الخامسة: استراتيجية التكبير (Magnify) (M)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء) من خلال التكبير، إذ أننا اعتدنا على أن نرى الأشياء في حجمها الطبيعي، طولها الطبيعي، صوتها، شكلها، سمكها، وزنها، قوتها، سرعتها، حجمها، عدد مرات حدوثها (التكرار)... فما المانع من رؤية الأشياء على غير ما اعتدنا عليه بمساعدة هذه الإستراتيجية، ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية في الحدّ من الاختناقات المرورية بين المدن؟
- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية في مواجهة إقبال الطلبة الكثيف على الجامعات ؟
- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية للحدّ من سرقة البنوك والشركات؟
- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية للحدّ من الزحف العمراني الأفقي في المدن؟
- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية في مقاومة الاهتزازات الأرضية والزلازل؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقا وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (21)

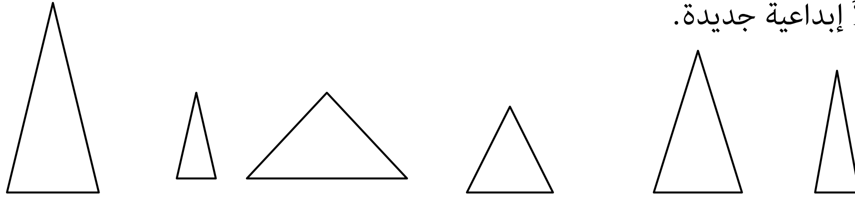
بيّن كيف يتمّ استثمار إستراتيجية التكبير في البنوك والشركات والمحال التجارية؟

....

....

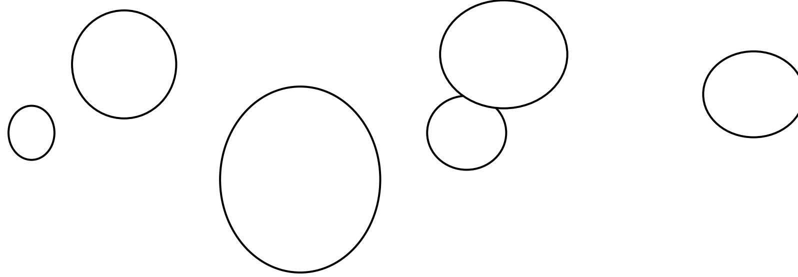
تمرين (22)

أمامك عدة أحجام لمثلثات، استخدم عدداً منها بأحجام مختلفة (العدد غير محدد) لتكوّن أشكالاً إبداعية جديدة.



تمرين (23)

من خلال استراتيجية التكبير، أمامك عدة أحجام لدوائر، استخدم عدداً منها بأحجام مختلفة (العدد غير محدد) لتكوّن أشكالاً إبداعية جديدة.



تمرين (24)

كيف يمكن استثمار استراتيجية التكبير في المطاعم؟

....

....

تمرين (25)

كيف يمكن استثمار استراتيجية التكبير في عمل برامج الرسوم المتحركة؟

....

....

الاستراتيجية السادسة: استراتيجية التصغير (Minify) (M)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء) من خلال تصغيره، إذ أنه خلافاً للتكبير، ماذا يحدث لو صغرنا الأشياء، خففنا وزنها، بطئنا من حركتها، قللنا عدد مرات حدوثها، قللنا سمكها؟... فهذه الإستراتيجية تقودنا إلى غير ما اعتدنا عليه، ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- كيف يمكن استثمار هذه الإستراتيجية للحدّ من سرقة البنوك والشركات؟
- كيف أمكن استثمار هذه الاستراتيجية في عمل البرامج الوثائقية؟
- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية من قبل ضعاف السمع؟
- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية من قبل ضعاف البصر؟
- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية من قبل شركات الكمبيوتر، والإلكترونيات؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (26)

قدّم أفكاراً من خلال إستراتيجية التصغير تفيد بها الأجهزة الأمنية.

....

....

تمرين (27)

بين كيف استفاد اليابانيون من هذه الاستراتيجية في حياتهم اليومية؟

....

....

تمرين (28)

من خلال استراتيجية التصغير، قدّم مجموعة من المقترحات للمواطن العربي.

....

....

تمرين (29)

كيف يمكن استثمار استراتيجية التصغير في الحدّ من الاختناقات المرورية داخل المدن؟

....

....

تمرين (30)

كيف يمكن استثمار استراتيجية التصغير في المطاعم أو أماكن القهوة؟

....

....

الاستراتيجية السابعة: استراتيجية استخدامات الأخرى (Put to other uses) (P)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء) من خلال استخدام الشيء لأهداف غير التي وجد من أجلها، أو في غرض آخر غير الذي أعد له، ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- هدف السكين هو القطع، ما الاستخدامات الأخرى لها؟
- ما الاستخدامات الأخرى للخضار (الزهرة، البندورة،...)؟
- ما الاستخدامات الأخرى لقشور البيض؟
- ما الاستخدامات الأخرى لعلب الماء الفارغة؟
- ما الاستخدامات الأخرى لعلب المشروبات الغازية؟
- كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية للتعامل مع مخلفات الكمبيوتر (سي دي، دسك، كيس)؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (31)

هات استخدامات أخرى لأغطية علب الماء، والمشروبات الغازية. وارسم ذلك إن أمكن.

....

....

....

....

تمرين (32)

حلّق بخيالك بعيداً، وقدّم مجموعة من الاستخدامات الأخرى لسلة الغسيل.

....

....

تمرين (33)

هات أشياء يمكن استخدامها في أغراض غير التي وجدت لأجلها.

....

....

تمرين (34)

كيف يمكن استثمار استراتيجية استخدامات أخرى للتعامل مع إطارات السيارات التالفة؟ ارسمها إن أمكن.

....

....

....

....

الاستراتيجية الثامنة: استراتيجية الحذف: (Eliminate) (E)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء)، حيث أن لكل شيء خصائص وسمات معينة، تجعل منه نافعاً في غرض ما، فما الذي سيحدث لو تمّ إزالة بعض هذه الخصائص؟ إن إلغاء بعض صفات الشيء قد يخلق وضعاً جديداً، ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- ماذا تستطيع أن تحذف من نص مقالة الخريف العربي الواردة في صحيفة الوطن؟
- ماذا تستطيع أن تحذف من التصميم الذي أعددته للحديقة المحيطة بمبنى البلدية؟
- هل يمكن إغفال خطوة أو أكثر من خطوات الحل؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها الدور الكبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (35)

كيف طوّر العلماء الأدوات الآتية من خلال أداة الحذف؟
الهاتف، آلة الحلاقة، المصابيح الكهربائية، الحاسوب

....

....

تمرين (36)

ما الذي يمكن الاستغناء عنه في البيت الذي تعيش فيه؟.

....

....

تمرين (37)

يرغب مدير المبيعات رفع سقف مبيعاته من الجرائد اليومية، من خلال وصول أعدادها إلى أكبر عدد من الموظفين في أماكنهم. منطلقاً من أن هناك ربع ساعة استراحة للموظفين. قدم بدائل لمدير المبيعات من خلال استراتيجية الحذف.

....

....

تمرين (38)

ما الذي يمكن إزالته من (المشروبات الغازية، الخبز، العصائر، النسكافيه (ثلاث في واحد)؟

....

....

تمرين (39)

حلّق بخيالك بدون قيود مبيناً ما يمكن حذفه من السيارات؟

....

....

الاستراتيجية التاسعة: استراتيجية العكس(Reverse) (R)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء) من خلال التدوير 180 درجة، والقلب رأساً على عقب، أو من الخارج إلى الداخل، ومن الداخل إلى الخارج، ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- كيف استثمر العلماء هذه الاستراتيجية داخل الأسواق المغلقة (المول Mall)؟
- كيف استثمر الدفاع المدني هذه الاستراتيجية (سيارات الإسعاف، وسيارات إطفاء الحريق) ؟
- هل تستطيع القيام بما هو غير متوقع؟
- هل تستطيع أن تفكر بالمقلوب؟
- ما هي الأشياء التي لا يستطيع القط القيام بها؟
- ما هو الشيء الذي يسمع بلا أذن، ويتكلم بلا لسان؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها الدور الكبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (40)

اعكس الكلمات والتراكيب الآتية: حرف، ملح، حصان، أزمة إدارة، أزمة استثمار

....

....

تمرين (41)

كيف استثمرت المطاعم استراتيجية العكس في عملها؟

....

....

تمرين (42)

إذا عرضت شيئاً من عملك على أحدهم وقمت بسؤاله عن رأيه، فمن الأرجح أنه سيقول إنه جيد لأنه لا يريد الإساءة إليك...

حلّق بخيالك بعيدا عن الحدود الطبيعية مستفيداً من استراتيجية العكس مبيناً كيف يمكن أن تطرح السؤال من أجل الحصول على تغذية راجعة؟

....

....

تمرين (43)

الابن: ماما لقد أخفقت (رسبت) في الامتحان.

الأم: إنها كارثة.

وضح كيف لك أن تستثمر إستراتيجية العكس في مثل هذا الموقف؟

....

....

تمرين (44)

حلّق بخيالك عالياً، موضحاً كيف قفز فوسبيري، إن أمكن بالرسم.

الرقم القياسي الأولمبي للقفز العالي عام 1968م في المكسيك كان 2م، والرقم القياسي الأولمبي للقفز العالي ما قبل 1968م كان (172 سم)، إنه فوسبيري الذي فكّر بعكس كل من سبقوه فقفز أعلى من أي رجل قبل.

....

....

تمرين (45)

من خلال استراتيجية العكس كيف يمكن أن تكون الأبيات الشعرية الآتية ذم وليس مديح ؟
قال الشاعر إسماعيل بن أبي بكر المقري:

طلبوا الذي نالوا فما حُرمـــوا	رُفعـتْ فما حُطـتْ لهــم رُتبُ
وهَبوا ومـا تمّتْ لــهم خُلـــقُ	سلمـوا فما أودى بهـــم عطَبُ
جلبوا الذي نرضى فما كَسَــدوا	حُمدتْ لهم شيمُ فــمـــا كَسَبوا

....
....
....
....

تمرين (46)

صمّم إعلان تجاري لنوع شامبو جديد من خلال هذه الاستراتيجية، يمكن استخدام الرسم.

....
....

الاستراتيجية العاشرة: استراتيجية إعادة الترتيب rearrange (R)

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداء، أداة، أمر، شيء)، إذ أن الأمور والأحداث تسير وفق نسق معين، ماذا لو تمّ تغيير هذا الترتيب، أو الخطة، أو النمط، أو التوزيع أو الانتشار؟، ولتحقيق هذه الإستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي:

- كيف يمكن أن أعيد ترتيب غرفة الجلوس بحيث تبدو أكثر اتساعاً؟
- كيف يمكن إعادة ترتيب غرفة الصف؟
- كيف يمكن إعادة ترتيب الطعام على طاولة السفرة؟
- كيف يمكن إعادة ترتيب الحلويات داخل طبق تقديم الحلوى؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها الدور الكبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

تمرين (47)

أعد ترتيب القصة الآتية؟

ذهب آسر في الصباح نشيطا إلى المدرسة، وفي أثناء حصة العلوم تذكّر أنه لم يحل الواجب الذي كلفته به المعلمة الحصة الماضية، وعندها بدأ بالبكاء والصراخ بشدة خوفاً من أن تعاقبه المعلمة لأنه لم يحل واجباته، فهو بذلك استدرك الموقف ممسكاً بمعدته، وقام بالطلب من المعلمة الاتصال بوالدته الموجودة في البيت للحضور إلى المدرسة وأخذه لطبيب العيادة المحاذية لبيت والده.

....

....

....

....

....

....

....

....

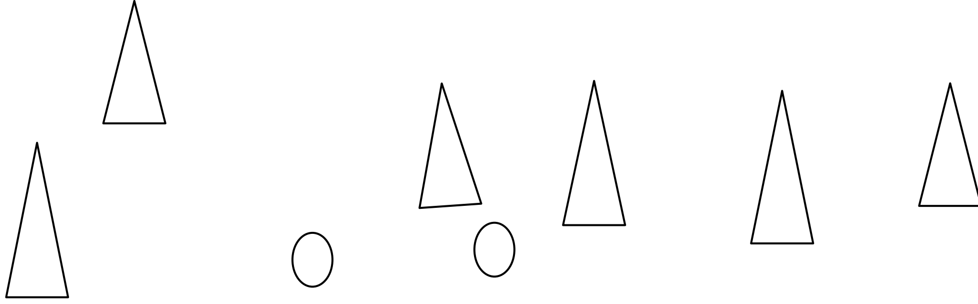
تمرين (48)

أعد ترتيب الجلسة الآتية:



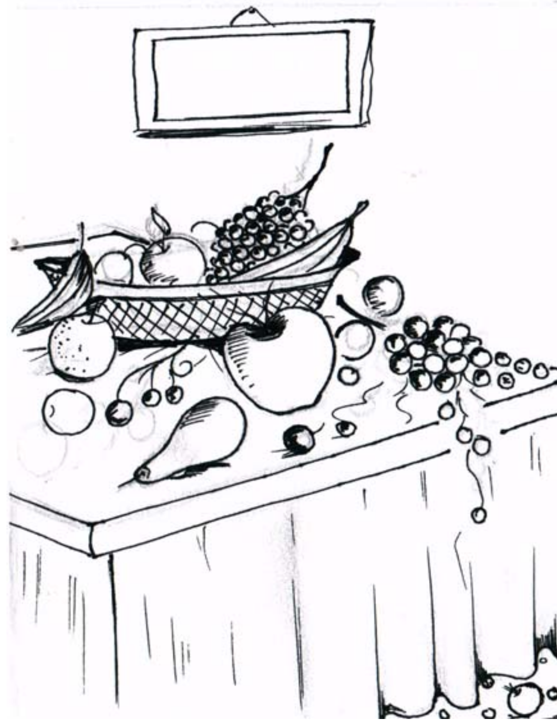
تمرين (49)

أعد ترتيب الأشكال الآتية لتكون أكثر راحة نفسية.



تمرين (50)

من خلال الرسم أعد ترتيب محتويات صحن الفاكهة الآتي:



عزيزي المتعلم والآن بعد أن تمّ تناول إستراتيجيات سكامبر (SCAMPER) كل على حدة أقدم تلخيصاً لهذه الاستراتيجيات العشرة.

ملخص الاستراتيجيات العشرة

ITEM		
استبدال	SUBSTITUTE	استبدال جزء من شيء بجزء آخر
تجميع	COMBINE	تجميع الأشياء لتكون شيئاً واحداً
تكييف	ADAPT	إعادة التشكيل لملائمة غرض محدد
تعديل	MODIFY	تغيير الشكل، اللون، الصوت، الطعم، الرائحة، المهام.
تكبير	MAGNIFY	أكبر، أثقل، أكثر، أقوى، أكثر سمكاً، أطول، أسرع
تصغير	MINIFY	أصغر، أخف، أبطأ، أقل حدوثاً وتكراراً، أقل سمكاً
استخدامات أخرى	PUT TO OTHER USES	استخدام الشيء لأغراض غير تلك التي وضع من أجلها أصلاً
حذف	ELIMINATE	إزالة، حذف، التخلص، التبسيط
عكس	REVERSE	التدوير 180 درجة، القلب (الأعلى- الأسفل) (الخارج- الداخل)
إعادة الترتيب	REARRANGE	تغيير (الترتيب، الخطة، النمط، التوزيع)

عزيزي المتعلم من خلال تطبيق استراتيجيات سكامبر (SCAMPER) والأسئلة الخاصة بها فمن الممكن ملاحظة ظهور أو إنتاج العديد من الأفكار والحلول الإبداعية والمنتجات. وفي هذا الصدد تجدر الإشارة إلى أنه ليس من الضروري استخدام الاستراتيجيات العشرة في الموقف الواحد فقد يتمّ استخدام إستراتيجية واحدة أو اثنتين أو ثلاثة أو...عشرة، ويعتمد ذلك على طبيعة ونوع الموقف أو الحالة أو الموضوع. وفي ما يلي تطبيق أكثر من استراتيجية على الموقف الواحد:

نشاط:

حلّق بخيالك عالياً، ومن ثمّ استخدم أكثر من إستراتيجية من استراتيجيات (سكامبر) (SCAMPER) لإنتاج (طاولة حديقة منزلية) جديدة لم تراها من قبل، مستعينا بالجدول الآتي:

ITEM		طاولة حديقة منزلية
تجميع	COMBINE	تجميع طاولة + مظلة + عجلات
تكييف	ADAPT	يتمّ تصنيعها من مادة يعطي سطحها برودة في الصيف وحرارة في الشتاء
تعديل	MODIFY	تغيير شكلها لتصبح مستطيلة الشكل
تكبير	MAGNIFY	يتمّ صناعتها من مادة ثقيلة مقاومة للسرقة
تصغير	MINIFY	جعلها قابلة للطي
استخدامات أخرى	PUT TO OTHER USES	استخدامها للعبة التنس (طاولة، تنس)

نشاط:

حلّق بخيالك بعيداً عن الواقع واستخدم أكثر من إستراتيجية من استراتيجيات (سكامبر) (SCAMPER) لتصميم فرشاة شعر عصرية جداً، مستعيناً بالجدول الآتي:

ITEM		**فرشاة شعر**
استبدال	SUBSTITUTE	استبدال المقبض بخزان ماء
تجميع	COMBINE	إضافة خزانات يوضع بها أنواع متعددة من الكريمات
تكييف	ADAPT	تزويدها بحساسات لاستخدم الكريم المناسب لطبيعة الشعر
تعديل	MODIFY	صناعتها من مادة تصدر رائحة زكية عند الاستخدام، وألوانها متعددة ومتغيرة
تكبير	MAGNIFY	صناعتها من مادة قوية غير قابلة للكسر
تصغير	MINIFY	صناعتها من مادة خفيفة الوزن
استخدامات أخرى	PUT TO OTHER USES	منظفة موكيت أو سجاد

نشاط:

حلّق بخيالك بعيداً عن الواقع واستخدم أكثر من إستراتيجية من استراتيجيات (سكامبر) (SCAMPER) لتصميم صف مفكر، مستعيناً بالجدول الآتي:

الصف المفكر	ITEM	
استبدال الألواح بشاشات إلكترونية (بلازما)	SUBSTITUTE	استبدال
جمع الطلبة العاديين مع الطلبة ذوي الحاجات الخاصة	COMBINE	تجميع
ألوان الغرفة وروائحتها يمكن أن تتأقلم بناء على موضوع الدرس والحالة النفسية للطلبة	ADAPT	تكييف
تعديل ألوان الصف ليصبح أكثر جاذبية	MODIFY	تعديل
يمكن تكبيرها من خلال الجدران المتحركة	MAGNIFY	تكبير
يتمّ صناعة الأبواب والنوافذ والجدران من مادة خفيفة وغير مؤذية	MINIFY	تصغير
يمكن أن يكون الصف صالة عرض (سينما، ألعاب، مكتبة تعليمية)	PUT TO OTHER USES	استخدامات أخرى
إزالة المقاعد، والجدران إلكترونيا	ELIMINATE	حذف
الطالب يقوم بدور المعلم	REVERSE	عكس
البدء بالتطبيق ومن ثم التنظير	REARRANGE	إعادة الترتيب

نشاط:

حلّق بخيالك عالياً، ومن ثم استخدم أكثر من استراتيجية من استراتيجيات (سكامبر) (SCAMPER) لإنتاج مقعد (كنباية) جديدة لم تراها من قبل، مستعيناً بالجدول الآتي:

ITEM		الكنباية
استبدال	SUBSTITUTE	استبدال الحشوة الداخلية بالماء أو بمادة هلامية
تجميع	COMBINE	تجميع الكنباية مع جهاز للمساج وجهاز تدفئة (حامي، بارد)
تكييف	ADAPT	صناعتها من مادة يمكن أن تتغير ألوانها حسب المزاج
تعديل	MODIFY	تعديل لون قماش الكنباية بحيث لا تظهر عليه الأوساخ
تكبير	MAGNIFY	إمكانية سحب الكنباية من الجوانب بحيث تتسع لأكثر من شخص
تصغير	MINIFY	تتمّ صناعتها من مادة خفيفة الوزن
استخدامات أخرى	PUT TO OTHER USES	تستخدم كجهاز لعب للأطفال (نطيطة)
حذف	ELIMINATE	حذف المساند الجانبية
عكس	REVERSE	إمكانية تغيير الظهر(المسند الخلفي) لكي يصبح وجه والوجه يصبح ظهر لعكس اتجاه الجلسة.

نشاط:

حلّق بخيالك بعيداً عن الواقع واستخدم أكثر من استراتيجية من استراتيجيات (سكامبر) (SCAMPER) لتصميم مسطرة قياس، مستعيناً بالجدول الآتي:

ITEM		المسطرة
استبدال	SUBSTITUTE	استبدال أحد حوافها بحيث يصبح مشرط لفتح الرسائل
تجميع	COMBINE	تجميع مسطرة، وآلة حاسبة، وبوصلة، وعدسة مكبرة، ومنقلة
تكييف	ADAPT	تكون الأحرف بارزة لتناسب المكفوفين
تعديل	MODIFY	إصدار رائحة زكية عند الاستخدام تعطي ألوان متعددة حسب ضوء الغرفة
تكبير	MAGNIFY	يمكن تكبيرها، وصنعها من مادة متينة
تصغير	MINIFY	صنعها من مادة خفيفة يمكن طيها (تصغيرها)
استخدامات أخرى	PUT TO OTHER USES	يمكن صناعتها من مواد بحيث يمكن طيها لتصبح سوار يحيط باليد
عكس	REVERSE	تستخدم بالاتجاهين

نموذج تدريب (1)

ITEM		
S	UBSTITUTE استبدال	
C	OMBINE تجميع	
A	DAPT تكييف	
M	ODIFY تعديل	
M	AGNIFY تكبير	
M	INIFY تصغير	
P	UT TO OTHER USES استخدامات أخرى	
E	LIMINATE حذف	
R	EVERSE عكس	
R	EARRANGE إعادة الترتيب	

نموذج تدريب (2)

ITEM	
S UBSTITUTE استبدال	
C OMBINE تجميع	
A DAPT تكييف	
M ODIFY تعديل	
M AGNIFY تكبير	
M INIFY تصغير	
P UT TO OTHER USES استخدامات أخرى	
E LIMINATE حذف	
R EVERSE عكس	
R EARRANGE إعادة الترتيب	

الفصل الثالث

ألعاب سكامبر (SCAMPER)

العشـــــرون

الفصل الثالث

ألعاب سكامبر (SCAMPER)

العشـــــــــــــــرون

يهدف برنامج سكامبر(SCAMPER) إلى تنمية التفكير الإبداعي، وتقوم فلسفته على المرتكزات الآتية :(Eberle, 1997)

أولاً: التدريب على الخيال بأسلوب المرح واللعب، وإجراء معالجات ذهنيّة بواسطة "قائمة توليد الأفكار (Spurring Checklist) على تلك الخيالات يسهم في تنمية الخيال الإبداعي، والذي يسهم بدوره في تنمية وتعزيز الإبداع.

ثانيًا: يتبنى برنامج سكامبر(SCAMPER) اتجاه تقديم البرامج والأنشطة التي تهدف إلى تعليم التفكير بشكل مستقل عن المناهج الدراسية العادية، بحيث تكوّن منهجًا منفردًا يدرس شأنه في ذلك شأن أي مادة دراسية أخرى في المدرسة.

ثالثاً: يتبنى برنامج سكامبر(SCAMPER) رأي دمج المهارة ضمن محتوى معين من دون إبرازها أو الإعلان عنها، بحيث يتمّ التدريب عليها بشكل غير مباشر بعد وضعها في سياقات مختلفة.

وتجدر الإشارة هنا إلى أن أسلوب تقديم هذه الألعاب ليس بالأسلوب الجامد وليس من خلال القراءة الحرفية وباللغة الفصحى لما هو وارد في هذا الكتاب، فعلى المدرّب أن يأخذ روح اللعبة ومن ثمّ ينطلق بها ويعبّر ويبتكر بأسلوبه الخاص ويضيف ويحذف ويستبدل...الخ (إستراتيجيات سكامبر)،... وأني أتساءل هنا إن لم يكن المدرّب مبدعًا فكيف يكون المتدرب مبدعًا؟، فهذا برنامج (سكامبر) وليس أي برنامج آخر فهو بمثابة الثورة البيضاء على كثير من البرامج الأخرى.

إن على المدرّب اختيار مكان التدريب المناسب؛ فالأطفال لا يحبون ممارسة التدريب في غرفة الصف، ومن الضروري أن يشعر المتدربين خصوصًا الأطفال أن مكان التدريب واللعب مع برنامج سكامبر (SCAMPER) هو خارج غرفة الصف، وقد يكون في الهواء الطلق أو في قاعة عرض أو صالة لعب، لأن الإبداع لا يتماشى مع النمطية والروتين اليومي الممل على الإطلاق.

إن من الضروري جدًّا أن يقتنع المدربون والمتدربون بأن ألعاب سكامبر (SCAMPER) هي ألعاب تعمل على تعليم المتدربين على التخيّل وبالتالي الإبداع، وأنها ليست دروس وحصص جامدة، وأن على المدرّب أن يلفظ بصريح العبارة قبل عملية التدريب ... هيا بنا نلعب..........

ويرى المؤلف أن هناك طريقتين يمكن تقديم ألعاب سكامبر (SCAMPER) من خلالهما وأن الذي يحدد الطريقة المناسبة هو الفئة العمرية للمتعلمين أو المتدربين، حيث تكون طريقة تقديم الألعاب المناسبة للأطفال من عمر اثني عشر عاماً فأقل بتقديم كلّ جزء من اللعبة ومن ثمّ تقديم ورقة العمل الخاصة بالجزء، في ما تكون الطريقة الأكثر مناسبة للفئة العمرية أكثر من اثني عشر عاماً بتقديم اللعبة كاملة بأجزائها جميعًا، ومن ثمّ تقديم ورقة العمل الخاصة باللعبة كاملة .

ملاحظات تقرأ بصوت واضح أمام المتدربين

أعزائي:

سنلعب لعبة من ألعاب سكامبر (SCAMPER)، وعند لعب هذه اللعبة، سيطلب منك الانطلاق والتحليق في عالم من الخيال، وعندما تستخدم الخيال فإن كل شيء قابل للحدوث؛ ولكننا عندما نتخيل حدوث أشياء غير عادية وغريبة نستمتع أكثر، ولهذه الألعاب قواعد وتعليمات يجب أن نتبعها جيداً، استمعوا لي وأنا أقرأ هذه التعليمات.

قواعد اللعبة:

- سأخبرك بشيء وأتكلم عنه، والمطلوب منك أن تتخيله في عقلك... (ملاحظة النقاط الثلاث تعني الانتظار قليلاً والمراقبة).
- أحياناً سأطلب منك عمل شيء... ويجب أن تفهم أنه ليس المطلوب منك أن تقوم بعمل ذلك الشيء فعلياً، وإنما في الخيال.
- تذكّر أننا نتخيل بهدوء... فعندما اطلب منك عمل شيء لا تتكلم... فقط يمكنك تحريك رأسك إلى أسفل إذا كنت موافقاً، وتحريكه إلى الأعلى إذا كنت غير موافق...
- أفضل طريقة للتخيل هي أن تغمض عينيك، وأن تضع قدميك على الأرض، ثم تضع ذراعيك على الطاولة وتجلس باسترخاء تام، وعندما تفعل ذلك حاول أن تستمع إلي لتتخيل ما أقوله لك...
- أحيانا أطلب منك ذكر بعض الأفكار... عندما أطلب منك ذلك دع الأفكار تتدفق في عقلك وشاهدها في خيالك...
- حاول التركيز جيداً، لترى الصور المتخيلة، وكأنها حقيقية، فكلما كانت محاولاتك جادة كلما كانت رؤيتك للصور أفضل وأكثر متعة...

نص تقديم ألعاب سكامبر (SCAMPER) (الحسيني، 2008):

أعزائي من فضلكم انتبهوا لي جيداً فسوف نلعب معاً ألعاب سكامبر (SAMPER)، وهذه الألعاب سوف تحثكم وتشجعكم على توليد أفكار غير عادية، كما ستساعدكم على التخيل، وقد يبدو للبعض أن هذا البرنامج فيه شيء من الهزل والمزاح والـلـهو، ولكنني أؤكد لكم أن هذه الألعاب ليست للهو والمزاح، فالألعاب التي سنمارسها معاً وسنتدرب عليها لها فائدة في الحياة الشخصية، والحياة الوظيفية، وأنا أشجعكم على خوض هذه التجربة والمشاركة في هذه الألعاب...

والآن استعدوا لنلعب معاً بعد التعرف على القواعد الخاصة بالألعاب ...

- هل أنتم مستعدون؟...
- اجلس وقدميك على أرضية الغرفة وكن مسترخياً على الكرسي...
- يمكنك ثني ذراعك وطيها على حجرك، أو وضعها على الطاولة...
- استمع إلى ما سأقوله لك جيداً...
- حاول أن تتخيل وتجعل الأفكار تتدفق...
- سأعطيك الوقت لتتخيل كل هذا...
- وفي أثناء استعدادنا لبدء (سكامبر)، هناك ثلاثة شروط أود التأكيد عليها...
  - أولاها: استبعاد وطرد كل الأفكار التي تشغل عقلك الآن...
  - ثانيها: أغمض عينيك...
  - ثالثها: ركّز على التوجيهات التي سأقدمها لك، وحلّق في عالم الخيال...
- والآن نحن مستعدون وجاهزون...
- هيا بنا نعلب "لعبة صندوق الكرتون"

اللعبة الأولى: صندوق الكرتون

نص الألعاب أخذت من كتاب الحسيني (2008)

الاستهلال: كثيرة هي الأشياء التي توضع في صناديق الكرتون. هل يمكنكم التفكير في بعض تلك الأشياء التي يمكن أن توضع في صندوق الكرتون، كما يمكننا أن نضع أشياء أخرى فيه. ولكن هل نستطيع تحويل صندوق الكرتون الصغير إلى صندوق كبير؟ أو هل يمكننا أن نستخدم صندوق الكرتون استخدامات أخرى كأن يكون بيتاً للقطة؟... بالتأكيد أننا نستطيع... فهذا ليس صعباً إذا استخدمنا خيالنا... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة صندوق الكرتون؟

اللعبة الأولى: الجزء الأول

- تخيل أن معك صندوق كرتون كبير...
- ضع صندوق الكرتون أمامك...
- اجعله في الحجم الذي تريده أنت...
- اجعل صندوق الكرتون أكبر وغيّر لونه...
- والآن، تخيل انك تضع بعض الأشياء في صندوق الكرتون، تخيل أكبر عدد ممكن من الأشياء الجيدة التي يمكنك وضعها في صندوق الكرتون...
- ضع الأشياء داخل صندوق الكرتون...
- استمر في وضع الأشياء في صندوق الكرتون حتى يمتلئ...
- والآن، اجمع أشياء أخرى وضعها فوق صندوق الكرتون الممتلئ أصلاً...
- استمر في جمع الأشياء وضعها فوق صندوق الكرتون...
- هل أصبحت الأشياء مرتفعة وعالية؟...
- والآن، اجعل كل شيء في صندوق الكرتون أو فوقه يختفي...
- هل الصندوق فارغ الآن؟...

اللعبة الأولى: الجزء الثاني

- خذ صندوقاً طويلاً وضع له عجلات...
- حوله إلى سيارة...
- اجعلها سيارة حمراء...
- اركب سيارتك وقم بقيادتها داخل الغرفة...
- والآن، أوقف سيارتك وأخرج منها...
- ادفع سيارتك إلى خارج الغرفة...

اللعبة الأولى: الجزء الثالث

- والآن، هل أنت مستعد لعمل شيء آخر؟...
- خذ صندوقاً كرتونياً آخر واصنع منه بيتاً للقطة...
- ضع القطة في بيتها...
- ليكن لون القطة بنياً وشعرها طويلاً...
- أطلق اسماً على القطة...
- نادي القطة باسمها واجعلها تموء ثلاث مرات...
- دلل القطة وقل لها: أنت قطة لطيفة...
- قدم لها بعض الطعام وقل لها: "باي باي"...

اللعبة الأولى: الجزء الرابع

- والآن، احضر كرتوناً طويلاً وعريضاً ثم اصنع منه ثلاجة...
- اصنع للثلاجة باب بفصالات...
- افتح الباب...
- هل أضاء النور؟...
- ضع بعض الأرفف للثلاجة...
- ضع أنواعاً مختلفة من الخضار على الرف...
- انظر إلى الطعام الموجود في الثلاجة وحدد ماذا ستأكل على الغداء؟...
- اقفل الباب وارجع مرة أخرى عندما تكون جاهزاً لإعداد الغداء...

اللعبة الأولى: الجزء الخامس

- احضر صندوقاً كرتونياً آخر واصنع منه مركبة فضاء..
- اصنع باب ونوافذ للمركبة...
- ادخل إلى مركبتك وأغلق الباب...
- احضر كرتونا صغيراً واصنع منه لوحة تحكم بها مفاتيح وكبسات تضيء...
- اجلس في مقعدك ثم اربط حزام الأمان...
- هل أنت مستعد للانطلاق...
- استخدم لوحة التحكم ثم اضغط على الزر الذي يشغل المركبة...

بطاقة النشاط: صندوق الكرتون

عزيزي المتعلّم

اكتب في المساحة المتاحة لك أسماء جميع الأشياء التي قمت بوضعها داخل أو فوق الصندوق.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

في المرات القادمة ستقود سيارتك الحمراء في أماكن متنوعة ومختلفة ليس فقط داخل الغرفة، حاول أن تفكر في جميع الأماكن التي ستذهب إليها، ثم اذكرها.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

حاول أن تفكر، ومن ثم ارسم صورة تعبر من خلالها عن هذه القطة، وضع عنواناً أو اسماً لها. حاول أن يكون الرسم والاسم جديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

فكّر في الإضافات والتحسينات التي يمكن أن تجريها على الثلاجة لتكون أفضل.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

فكّر في أكبر عدد من الأشياء التي يمكن أن تصنعها باستخدام صندوق الكرتون.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة الثانية: الكعكة المحلاة" الدونات"

الاستهلال

أعتقد أن الدونات لذيذة جداً خصوصاً عندما نكون جائعين، فمن الممكن أن نأكل الدونات طوال اليوم إذا كان لدينا المزيد منها، وعندما نسهر يمكننا أن نأكل الدونات طوال الليل. والدونات يأتي عادة بشكل دائري، وغالباً ما يكون خالياً من الوسط، وهذا ليس شرطاً فيمكن أن يكون بشكل آخر، فقد نفكر بصنع الدونات مربعة، كما يمكننا أن نصنع كعكة عيد الأضحى من الدونات أيضا... إذا تخيلنا ذلك... والآن، ما رأيكم نلعب لعبة الكعكة المحلاة" الدونات"؟

اللعبة الثانية: الجزء الأول

- تخيل أن لديك طبقاً مليئا بالدونات موجود على المائدة...
- هل تراه؟...
- كم عدد حبات الدونات الموجودة في الطبق حسب تصورك؟...
- توقع ذلك...
- عد الدونات حتى تتأكد من العدد...
- كم عدد الدونات؟...
- فكّر في جميع الأشياء التي يمكنك رشها فوق الدونات حتى يكون طعمها ألذ... استمر في اختيار أشياء أخرى...
- كم عدد الأشياء المختلفة التي فكرت بها؟...
- والآن، فكّر في بعض الأشياء الغريبة وغير العادية التي يمكنك رشها فوق الدونات...
- والآن، فكّر في شيء لم يفكر فيه غيرك...

اللعبة الثانية: الجزء الثاني

- تخيل أن معك خلاط لتخلط به بعض الأشياء مع عجين الدونات، سأذكر بعض الأشياء التي يمكن أن تخلطها مع عجين الدونات، إذا فكرت في أي من هذه الأشياء هز رأسك بالموافقة عندما أذكر اسمها، هل أنت مستعد؟...
- المربى...
- خذ الخلاط وضع بعض المربى مع عجين الدونات...
- خذ لقمة من الدونات وابدأ بمضغها داخل فمك...
- هل تحب الدونات مع المربى؟...
- هل فكرت في الشيكولاته؟...
- ضع بعض الشيكولاته مع عجين الدونات...
- خذ لقمة...
- هل طعمها لذيذ؟...

اللعبة الثانية: الجزء الثالث

- والآن، اصنع بعض الدونات بأشكال جديدة وغير دائرية...
- اصنع الدونات بدون دائرة في وسطها...
- اصنع واحدة تشبه رغيف الخبز...
- اصنع واحدة مثل قلم الرصاص...
- اصنع واحدة تشبه العقدة...
- اصنع واحدة بحجم كرة القدم...
- اصنع واحدة كبيرة بحجم المنزل...
- لنتخيل أن لديك منزلاً يشبه الدونات...
- ضع حمام سباحة في مكان الفتحة...
- تجول في منزلك الذي يشبه الدونات...
- هل هناك رائحة طيبة ولذيذة في المنزل؟...
- المس السقف بيدك...
- كيف يبدو ملمسه؟...
- والآن، اخرج من المنزل واقفز في حمام السباحة...
- ما الصوت الذي سمعته عندما قفزت داخل حمام السباحة؟...

اللعبة الثانية: الجزء الرابع

- هل زينت الدونات؟
- فكّر في كل الأشياء وكل الألوان، وكل التصميمات التي يمكنك إضافتها للدونات...
- تصور أنك ستزخرف الدونات لغرض خاص... وتريد من الجميع معرفة الغرض منها...
- اصنع دونات لعيد الأضحى المبارك...
- ماذا ستضع في هذه الدونات؟...
- هل يعرف الجميع الغرض من الدونات؟...
- والآن، اصنع دونات لعيد الفطر المبارك... ما هو شكلها؟...
- ما هي الألوان التي استخدمتها فيها؟...
- هل وضعت أي شيء في داخلها؟...
- والآن، اصنع دونات لمهرجان صيف جرش القادم...

بطاقة النشاط: الكعكة المحلاة (الدونات)

عزيزي المتعلّم

اكتب جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي كنت تفكر في رشها على الدونات.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

فكّر في أكبر عدد ممكن من الأشياء التي يمكن أن تخلطها بعجين الدونات، لكي تكون ألذ وأفضل

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

عزيزي المتعلّم

حاول أن ترسم صورة تعبر من خلالها عن ذلك المنزل، وفي أسفل الرسم ضع اسماً أو عنواناً لهذه الصورة، فكّر في أن تكون الصورة والاسم مبتكرين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

قم بوصف الدونات التي صنعتها لمهرجان صيف جرش 2015، اكتب جميع التفاصيل التي تجعل الآخرين يعرفون الغرض منها.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة الثالثة: المصباح الكهربائي

الاستهلال:

هناك أشياء كثيرة مدهشة ورائعة توفر لنا الحياة المريحة، وقد اعتدنا عليها لدرجة أنها أصبحت جزءاً رئيسياً من حياتنا اليومية في العصر الراهن، ومن شدة ألفتنا بها أصبحنا لا نفكر بها كثيراً، على الرغم من أن الإنسان لو لم يفكر فيها لما استطاع أن يخترعها.

هل تصورتم ولو لمرة واحدة كيف ستكون الحياة بدون المصباح الكهربائي؟ أنا عن نفسي لا أحب التفكير في ذلك... ماذا عنكم؟... لا شك أن المصابيح الكهربائية مهمة وتساعدنا كثيراً في قضاء حوائجنا، ولكنني أعتقد أننا نستطيع أن نجعلها أفضل من وضعها الحالي، وأنا متأكد من أننا نستطيع... إذا استخدمنا خيالنا.... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة المصباح الكهربائي؟

اللعبة الثالثة: الجزء الأول

- امسك مصباحاً كهربائياً في يدك اليسرى...
- ضع المصباح أمامك...
- والآن، اطلب من المصباح الكهربائي أن يفعل كل ما تتمنى منه أن يفعله، فقد ترغب أن يتلقى المصباح رسالتك وهذا الأمر ليس بالأمر السهل، لكن دعنا نجرب ونرى إذا كان المصباح الكهربائي سيفعل ما تتمناه، أم لا؟...
- تمنى أن يضيء المصباح الكهربائي...
- هل أضاء؟...
- أطفئ المصباح...
- والآن، اطلب من المصباح الكهربائي أن يشع لنا أنوارا بألوان مختلفة...
- ما هو اللون الذي تحبه؟ أحمر، أخضر، برتقالي، أزرق، هل هناك لون معين تحبه؟
- اطلب من المصباح الكهربائي أن يضيء باللون الذي تحبه...
- هل أضاء المصباح الكهربائي باللون الذي تحبه؟...
- هل تريد من المصباح الكهربائي أن يشع أنوارا باردة أم دافئة؟...
- اطلب من المصباح الكهربائي أن يضيء بالطريقة التي تحبها (أضواء باردة أم دافئة)...
- هل تشعر بتغير درجة حرارة الغرفة؟...
- ضع المصباح الكهربائي جانباً...
- أحضر مصباحاً كهربائياً آخر وفكه عن قاعدته...
- انزع الجزء السفلي من المصباح الكهربائي (القاعدة) وضع بداخله بعض المبيد الخاص بقتل البعوض...
- ثبت القاعدة مرة ثانية...
- ضع المصباح الكهربائي أمامك وتمنى منه أن يضيء...
- عندما يضيء المصباح الكهربائي اجعله يقتل جميع البعوض...

اللعبة الثالثة: الجزء الثاني

- والآن، اجعل المصباح الكهربائي مسطحاً وكبيراً مثل شاشة التلفاز...
- اغمز بعينك وشغل أحد البرامج...
- اغمز بعينك واختر برنامجاً آخر...
- اغمز بعينك ثم حوله إلى برنامج آخر...
- اغمز بعينك ثم حوله إلى برامج الكرتون...
- هل تشعر بالسعادة؟...
- اغمز بعينك لغلق التلفاز...

اللعبة الثالثة: الجزء الثالث

- خذ مصباحاً كهربائياً آخر... صغره إلى نصف حجمه العادي...
- تخيل أنه مصباح غير عادي...
- سلط ضوء المصباح على القطة واجعلها في حجم الفأر...
- سلط ضوء المصباح على الفأر واجعله في حجم القطة...
- اجعل الفأر يطارد القطة...
- سلط ضوء المصباح على الكلب واجعله يموء كالقطة...
- سلط ضوء المصباح على الطائر واجعله ينبح كالكلب...
- سلط ضوء المصباح على البقرة واجعلها تصهل كالحصان...
- سلط ضوء المصباح على الحصان واجعله يغرد كالطائر...
- والآن، ضع المصباح الكهربائي على الرف...

اللعبة الثالثة: الجزء الرابع

- ضع في كل يد مصباحاً كهربائياً...
- مد يدك إلى الجانبين في وضع مستقيم...
- تخيل أن المصباحين محركا طائرة... اركض في الشارع لتقلع وتطير...
- اركض بسرعة أكبر...
- ارتفع طائراً في الهواء...
- در دورة فوق منزلك...
- انظر إلى الأسفل...
- هل ترى أحداً تعرفه؟...
- والآن، انطلق فوق المدينة وانظر إلى الأسفل...
- هل ترى المحلات والشوارع؟...
- انطلق بعيداً عن المدينة وانظر إلى البحر...
- انطلق بعيداً وانظر إلى الجبال...
- ارجع إلى منزلك...
- عندما تصل فوق منزلك، افصل المصابيح الكهربائية ودعها تنطلق بعيداً في الفضاء...
- افتح المظلة واهبط ببطء على الأرض...
- وأثناء هبوطك إلى الأرض انظر حولك...
- أنت متجه نحو منزلك... المس بقدميك الأرض وانزع المظلة، وأخبر الجميع أنك عدت إلى البيت...

بطاقة النشاط: المصباح الكهربائي

عزيزي المتعلّم

فكّر في أكبر عدد ممكن من الاستخدامات والوظائف الأخرى التي يمكن فيها استخدام المصباح الكهربائي الذي يحقق الأمنيات.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

ما التحسينات والإضافات التي يمكن أن تدخلها على هذا التلفاز الجديد لكي يصبح أجود وأكثر انتشاراً؟، حاول أن تذكر جميع التفاصيل.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

تخيل أن المصباح غير العادي معك الآن، فعلى من ستسلط ضوءه؟ حاول أن تذكر جميع التغيرات المختلفة والمتنوعة التي ستحدث بعد أن تسلط ضوء المصباح على من اخترته.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

تحدث عن هذه التجربة وأغرب شيء شاهدته خلال هذه الرحلة، فكّر في أشياء لم يفكر بها أو يشاهدها غيرك.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اللعبة الرابعة: غرفة المستقبل

الاستهلال:

عند استخدام خيالنا نستطيع وضع الخطط ورؤية الأشياء المستقبلية، وعندما نوجّه تفكيرنا نستطيع أن نخطط المستقبل بالطريقة التي نتمناها، وفي هذه اللعبة سنستخدم خيالنا للتخطيط للمستقبل ورؤيته وتصميمه، إذ أننا سنصنع خطة لغرفتنا الخاصة المستقبلية ونتخيلها في عقولنا... وسنصمم ونخطط أجزاء الغرفة على مراحل، وبعد ذلك نأخذ هذه الأجزاء ونجمعها معاً... عندما نخطط غرفنا للمستقبل، نتخيل صورتها في عقولنا، وكلما كانت محاولاتنا جادة كانت الصورة أوضح... هل أنتم مستعدون؟... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة غرفة المستقبل؟

اللعبة الرابعة: الجزء الأول

- في البداية ستحتاج إلى نافذة، يمكن أن تكون هذه النافذة في أي حجم أو شكل تريده تخيل النافذة التي تريدها...
- والآن أمامك النافذة، وأنت تنظر من النافذة لترى الأشياء...
- عندما تنظر من النافذة تستطيع رؤية كل شيء تتمنى رؤيته ماذا تتمنى أن ترى؟...
- انظر من النافذة وشاهد تلك الأشياء...
- أنت بحاجة إلى باب أيضاً... هناك أشكال وأحجام وألوان وتصميمات مختلفة للأبواب تخيل نوع الباب الذي تتمناه...
- أنظر إلى الباب الذي اخترته...
- ستحتاج إلى اتخاذ بعض القرارات حول هذا الباب...
- إذا فتحت الباب فإنه سيؤدي إلى بعض الأماكن...
- يوجد أماكن في الجانب الآخر من الباب الآخر...
- ماذا تريد أن تكون تلك الأماكن؟...
- الآن افتح الباب وشاهد تلك الأماكن...
- ألقِ نظرة فاحصة...
- أغلق الباب...

اللعبة الرابعة: الجزء الثاني

- لديك الآن باب ونافذة وأنت بحاجة إلى بعض الجدران لتركيب الباب والنافذة عليها...
- يمكن للجدران أن تكون باللون الذي تريده أنت...
- يمكنك أن تختار أوراق جدران ملونة...
- أنظر إلى الجدران بالألوان التي اخترتها...
- هل تريد صوراً أو أي شيء آخر على جدرانك؟...
- ضع هذه الأشياء على الجدران...
- والآن حان وقت بناء غرفتك الخاصة بالمستقبل...
- خذ النافذة وضعها في أحد الجدران...
- ارجع قليلاً للخلف وألقِ نظرة عليها...
- خذ الباب وضعه في جدار آخر...
- ألقِ نظرة دقيقة وفاحصة على الجدار والباب...
- هل تحب الذي تراه؟...
- أدخل التغييرات التي ترغب فيها...

اللعبة الرابعة: الجزء الثالث

- قبل الانتهاء من غرفة المستقبل هناك شيء آخر لا بدّ من عمله، فأنت بحاجة إلى أرضية للغرفة...
- ما هو شكل الأرضية الذي تريده؟...
- فكّر كيف يكون شكل الأرضية؟...
- حدّد شكل الأرضية ثم تخيل كيف تبدو...
- تجوّل في الغرفة...
- تصوّر النوافذ والجدران والباب...
- أدخل التغييرات التي تتمناها...

اللعبة الرابعة: الجزء الرابع

- والآن، لديك غرفتك الخاصة للمستقبل ولكنها خالية...
- قبل اختيار الأثاث للغرفة ستحتاج إلى تحديد استخداماته...
- ما هي أنواع الغرف التي تعرفها؟...
- فكّر في هذا جيداً...
- حدّد الآن نوع غرفة المستقبل...
- كيف ستستخدم هذه الغرفة؟...
- والآن، تستطيع أن تتسوق وتشتري الأشياء التي ستؤثث بها غرفتك...
- خذ الأثاث الذي اشتريته ورتبه في الغرفة بالطريقة التي تحبها...
- هل تحب هذا الترتيب؟...
- إذا كنت ترغب بعمل أي تغييرات قمّ بعملها...
- طق... طق... طق... استمع، هناك أحد يطرق الباب...
- يا ترى من سيزورك؟...
- افتح الباب وادعوهم إلى داخل الغرفة...
- اعرض غرفتك الخاصة للمستقبل على الزوار وأخبرهم عن كيفية استخدام هذه الغرفة...
- لقد آن الأوان ليغادر ضيوفك...
- رافق الزوار حتى الباب وودعهم...
- الآن، اقفل الباب وأغلق الأنوار...

بطاقة النشاط: غرفة المستقبل

عزيزي المتعلّم

حاول أن تفكّر في جميع الأشياء التي يمكن أن تتكوّن منها غرفة المستقبل.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

فكّر في أكبر عدد ممكن من التغييرات والتعديلات المختلفة والمتنوعة التي ستدخلها على غرفة المستقبل.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

حاول أن تفكّر في أرضية غرفة المستقبل، فكر في أرضية مبتكرة غير عادية ولم تخطر في بال أي من زملائك.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

فكّر في الكثير من التحسينات والإضافات التي غفلت عنها؛ لتجعل هذه الغرفة أكثر فائدة وجمالاً من وضعها الحالي.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة الخامسة: الرجل الآلي

الاستهلال:

يعتقد بعض الناس أن المخترع شخص غريب ويعتقد البعض الآخر أنه شخص غير عادي، وأنه يمتلك أكثر من 100 براءة اختراع. وأثناء الذهاب إلى معمله والرجوع منه والعودة منه يتوقف المخترع ليتحدث إليك، لقد اكتشفت أثناء حديثك معه أنه شخص طيب... وفي يوم ما توقف المخترع لكي يتحدث معك، وفي هذه الأثناء دعاك لزيارة معمله لمقابلة الرجل الآلي... وفي صباح اليوم التالي قابلت المخترع وذهبتما معاً إلى المعمل، وفي الطريق يقول لك المخترع: أنه نجح في استخدام موجات خاصة لبرمجة دماغ الرجل الآلي، فهو مبرمج لعمل أي شيء يفعله الناس بالإضافة إلى الكثير من المميزات الخاصة فهو يستطيع أن يسبح ويطير في الهواء كما أنه يستطيع أن يختفي... كما أنه قادر على عمل الكثير من الأشياء المختلفة والمتنوعة... وعندما تدخل المختبر تعد المخترع بالحفاظ على الأسرار التي ستحصل عليها، ثم يقول لك المخترع: أنه عندما تضبط موجات دماغك مع الموجات الخاصة لدماغ الرجل الآلي فأنه يستجيب للأوامر التي يتلقاها منك، ويقول لك المخترع أيضاً إن الرجل الآلي سيختفي عندما ترسل إشارة واحدة... أرسل إشارتين وسيظهر الرجل الآلي مرة ثانية... والآن أنت تعلمت كيف تتحكم بالرجل الآلي... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة الرجل الآلي؟

اللعبة الخامسة: الجزء الأول

- الآن، أنت جاهز لمقابلة الرجل الآلي...
- أنت تشعر بالشوق والسعادة...
- دقات قلبك تتسارع...
- لقد جاءت اللحظة الحاسمة، أنت على وشك مقابلة الرجل الآلي...
- يخبرك المخترع أن الرجل الآلي خلف الستارة الزرقاء...
- وعندما يسحب الحبل تجد الرجل الآلي واقفاً هناك...
- ألقِ نظرة عليه...
- قم بضبط موجات دماغك بحسب الموجات الخاصة بدماغ الرجل الآلي...
- الرجل الآلي حالياً تحت أمرك، اجعله يتقدم إلى الأمام ثلاث خطوات...
- أرسل إشارة واحدة؛ لكي يختفي الرجل الآلي...
- أرسل إشارتين؛ لكي يظهر الرجل الآلي مجدداً...
- أصدر أوامرك للرجل الآلي بالرجوع للخلف ثلاث خطوات...

اللعبة الخامسة: الجزء الثاني

- يخبرك المخترع أنك أحسنت تعلم كيفية توجيه الرجل الآلي والسيطرة عليه...
- ثم يطلب منك المخترع الاستماع إلى مزيد من التعليمات...
- عندما تضبط موجات دماغك مع دماغ الرجل الآلي كل ما تفكر به سيقوم الرجل الآلي ببثه بصوت عال مستخدماً صوتك...
- ثم يخبرك المخترع أنك ستتمكن من التحكم بالرجل الآلي لمدة أسبوع واحد إذا وعدته بإعداد تقرير مفصل عن الرجل الآلي خلال هذا الأسبوع...
- وأنت تعد بإعداد التقرير...
- والآن مهمتك أن تأخذ الرجل الآلي خارج المختبر إلى منزلك...
- فكر في ذلك...
- كيف ستفعل ذلك؟...
- تخيل نفسك وأنت تأخذ الرجل الآلي معك إلى البيت...
- برمج الرجل الآلي ليجلس على المائدة وأنت تتناول وجبة العشاء...
- تذكّر أن الرجل الآلي يمكن أن يكون ظاهراً وأن يكون خفياً...
- يستطيع الرجل الآلي أن يقلد صوتك، ويرتب الطعام على السفرة، ويذهب إلى المطبخ لإحضار أي شيء تريده...
- في عقلك، اكتب برنامج وجبة العشاء للرجل الآلي لكي يقوم بتجهيزه...

اللعبة الخامسة: الجزء الثالث

- والآن، جاء وقت تناول العشاء بينما الرجل الآلي يجلس على المائدة معك...
- راقب ما يحدث...
- وبعد الانتهاء من العشاء ستحتاج إلى كتابة خطة لـ "برنامج يوم الغد" مع الرجل الآلي...
- أين ستذهب؟...
- من سترى؟... ماذا ستفعل؟...
- شارك الرجل الآلي في خططك وأنت تنظم البرنامج في عقلك...
- نحن الآن في يوم الغد... اجعل موجات دماغك موصولة بالرجل الآلي وشاهد ما يحدث...

اللعبة الخامسة: الجزء الرابع

- الرجل الآلي، مثل ظلك ينتقل معك أينما تذهب...
- فكّر في بعض الأماكن التي ترغب أن تأخذ الرجل الآلي إليها...
- يمكن أن تأخذه للعبة كرة القدم، أو حديقة الحيوان، أو حفلة أو إلى السوق...
- فكّر في هذه الأماكن التي ترغب بأن تأخذ الرجل الآلي إليها....
- اختر أحد هذه الأماكن واكتب برنامج الزيارة في عقلك...
- والآن، أصدر الأوامر للرجل الآلي لتنفيذ البرنامج الذي كتبته...
- تذكّر أن الرجل الآلي يمكن أن يكون ظاهراً أو أن يكون خفياً...
- انتبه لمدى حسن أداء الرجل الآلي...
- والآن انتهى الأسبوع ويجب أن تعيد الرجل الآلي إلى المختبر. وعندما تقرع باب المخترع فكّر في التقرير الذي ستقوله له عن الرجل الآلي..

بطاقة النشاط: الرجل الآلي

عزيزي المتعلّم

حاول أن تذكر مجموعة الأفكار أو الأشياء التي غفل عنها المخترع، وترى أهمية إضافتها على الرجل الآلي ليكون أفضل من وضعه الحالي.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

فكّر في جميع الأشياء التي يمكن أن يقوم بها الرجل الآلي.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

اذكر جميع الخطط المختلفة والمتنوعة التي فكرتما فيها معاً، لقضاء هذا اليوم الممتع.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اكتب قصة قصيرة بعنوان (يوم أن بقيت في البيت وحيداً وأرسلت الرجل الآلي إلى الخارج) فكّر في قصة مبتكرة ولم تخطر في بال أي من زملائك.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة السادسة: حديقة الحيوان الجديدة

الاستهلال

بعض الأكلات تكون أطيب وألذ إذا كانت مخلوطة مع بعضها البعض، مثل الحمص مع زيت الزيتون، أو ساندويتش الجبن مع المربى؛ ولكن بعض الأفراد يفضلون ساندويتش الجبن بدون المربى. وعند خلط الشاي مع النعناع سنحصل على شراب طيب المذاق ويختلف عن طعم الشاي لوحده أو النعناع لوحده، أحيانا نستطيع خلط الأشياء التي لا نتوقع أنه يمكننا خلطها مع بعضها البعض، وعندما نفعل ذلك تكون النتيجة مثيرة... يمكننا خلط الأشياء إذا استخدمنا خيالنا... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة حديقة الحيوان الجديدة؟

الجلسة التدريبية السادسة: الجزء الأول

- الغزال حيوان جميل، وبعض فصائله تتميز بقرونها الكبيرة، أنظر إليها...
- هل تراها؟...
- استبدل رأس فرس النهر وضع بدلاً منه رأس غزال بقرون كبيرة...
- فكّر في اسم تصف به هذا الحيوان الجديد...
- هل فكّرت في" فرس الغزال"... أو "الغزال الفرس"... أو "الغرس"... أو "الفزال"... أو "غزرس"...

اللعبة السادسة: الجزء الثاني

- الكنغر لديه أرجل طويلة وقوية تساعده على القفز...
- ضع أرجل الكنغر للحمار الوحشي...
- تأمل هذا الحيوان جيداً...
- هل يستطيع هذا الحيوان الغريب القفز هنا وهناك بهذه الأرجل؟...
- هل ترى في هذا الحيوان شيئا يجعله مميزاً (مختلفاً) عن باقي الحيوانات؟...
- والآن، فكّر في اسم مميز تصف به هذا الحيوان...

اللعبة السادسة: الجزء الثالث

- للجمل سنام على ظهره...
- هل ترى الجمل بالسنام؟...
- ضع سنام الجمل للفيل...
- تأمل كيف سيبدو شكله...
- والآن، خذ خرطوم الفيل وأذنيه الكبيرتين وضعهما للجمل ليكون لديك حيوان ثاني...
- هل أصبح لديك حيوانين مختلفين؟...
- والآن، خذ الحيوانين اللذين كونتهما، وكون حيواناً ثالثاً يختلف عنهما...
- هل كونت هذا الحيوان الثالث؟...
- اختر اسماً لهذا الحيوان بحسب شكله...
- هل اخترت اسماً له؟...
- هل فكّرت باسم (جمفيل)؟...
- ما رأيك باسم (فلجم)؟...

اللعبة السادسة: الجزء الرابع

- القرود حيوانات ذكية لدرجة أنها تذكرك بالبشر...
- خذ رأس وذيل وشعر القرد وضعهم للبقرة...
- أطلق اسماً جديداً لوصف هذا الحيوان الغريب...
- هل فكرت في اسم جديد؟...
- ما رأيك في اسم (بقرد)؟...
- للإوزة رقبة طويلة وريش أبيض وبني...
- خذ رقبتها الطويلة وريشها الأبيض وضعها لدب...
- أطلق اسماً على هذا الحيوان الجديد...
- ما رأيك باسم (دوزة)؟...

بطاقة النشاط: حديقة الحيوان الجديدة

عزيزي المتعلّم

اكتب جميع الأسماء التي كنت تفكّر فيها لكي تطلقها على هذا الحيوان (اكتب أكبر عدد ممكن من الأسماء).

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

حاول أن ترسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحيوان ثم ضع أسفل الصورة أسماً أو عنواناً له، فكّر في أن تكون الصورة والاسم مبتكرين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

عزيزي المتعلّم

اكتب جميع الخصائص والصفات المختلفة والمتنوعة لهذا الحيوان الغريب.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اجمع بين حيوان (البقرد) وحيوان (الدوزة) لكي تنتج حيواناً آخر، ثم قم بوصف هذا الحيوان (لا تنس أدق التفاصيل).

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اللعبة السابعة: العيدان

الاستهلال:

عود الأسنان من الخشب، وكذلك مضرب البلياردو، ويمكننا أن نسميها جميعها عيدان رغم اختلاف الغرض منها، ولا شك أن العيدان تختلف من حيث الشكل والحجم والمقاسات، كما تختلف أيضا من حيث اللون والرائحة والملمس.

ونحن من خلال هذه اللعبة لا نهتم بالعيدان لأنها موجودة بأعداد كبيرة حولنا. ولكن إذا نظرنا إلى هذه العيدان قد نرى أشياء غير عادية... خاصة إذا استخدمنا خيالنا... وسنرى أننا خلال هذه اللعبة، نصنع العجائب بهذه العيدان... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة العيدان؟

الجلسة التدريبية السابعة: الجزء الأول

- خذ عوداً طويلاً بطول ذراعك...
- ليكن عوداً قديماً...
- اجعله ملتوياً ومعقوفا وبه عقدة...
- اجعله عوداً قاسياً وقوياً...
- اجعل لونه رمادياً...
- هل جعلته ملتوياً، وقوياً، ولونه رمادياً؟
- ضعه على ذراعك وتخيل أنه أفعى...
- اجعلها تسر على ذراعك وتخرج لسانها...
- أنظر ماذا تفعل الأفعى؟...
- أعطها لشخص بجانبك وقل له هذه أفعى...
- اطلب من هذا الشخص أن يترك الأفعى تنطلق بين الحشائش...

الجلسة التدريبية السابعة: الجزء الثاني

- خذ عوداً آخر...
- اجعل مقاس هذا العود بنصف ذراعك...
- هل مقاس العود بنصف ذراعك؟...
- أوقفه على قاعدته في منتصف الطاولة...
- رش هذا العود بلون ذهبي...
- حرك العود إلى الأعلى إذا لزم ذلك...
- تخيل أن هناك محركاً " موتور" في قاعدة العود تجعله يدور ببطء...
- شغل المحرك " الموتور"...
- أوقف المحرك"الموتور"...
- ألصق بعض المجوهرات الملونة على العود الذهبي...
- ضع بعض المجوهرات الصفراء على العود...
- ضع بعض الأحجار الكريمة ذات اللون الأسود على العود...
- ضع بعض المجوهرات الملونة الأخرى على العود...
- سلط كشافاً أو مصباحاً على العود الذهبي...
- اضغط على مفتاح التشغيل لتجعل العود يدور ببطء...
- ارجع للخلف وشاهد العود وهو يلف، ويدور ببطء على الطاولة...
- أطفئ المحرك وابتعد عن العود...

الجلسة التدريبية السابعة: الجزء الثالث

- ابحث عن عود آخر قديم وفي طول الكتاب...
- تصور أن هذا العود دائري مثل معصمك...
- هل العود دائري وفي مثل طول الكتاب؟
- ستصنع دمية" لعبة" على شكل رجل عجوز...
- خذ قلم رصاص وارسم وجه رجل عجوز على طرف العود...
- خذ بعض الخيوط وضع شعراً أبيض على الطرف الآخر للعود حول الوجه...
- أحضر بعض قطع القماش الأبيض واصنعها ثوباً لهذا الرجل العجوز...
- ابحث عن شيء ما لتصنع منه حذاء...
- هل وجدت شيئاً ليكون حذاء؟...
- ألبس الرجل العجوز الحذاء...
- اربط بعض الخيوط واسحبها إلى أعلى وأسفل واجعل هذا العجوز يمشي...

الجلسة التدريبية السابعة: الجزء الرابع

- والآن، ستصنع دمية" لعبة" على شكل حيوان من العود...
- ولصنع هذا الحيوان استخدم خيالك وفكر بطريقة جديدة...
- هل أنت مستعد؟...
- خذ عوداً قديماً بالحجم والشكل الذي تريده...
- هل أخذت هذا العود؟...
- فكر في كل الأشياء التي يمكن استخدامها لعمل عيون وآذان وأنف وفم...
- ابحث عن شيء لعمل الأرجل...
- هل ترغب بعمل ذيل لهذا الحيوان؟...
- إذا كنت ترغب بذلك، ضع له ذيلاً...
- لقد نسيت الفراء أو الجلد أو الريش... أي من هذه الأشياء تريد استخدامه؟...
- ضعه للحيوان...
- تأمل هذا الحيوان...
- هل يحتاج إلى شيء آخر؟...
- إذا كان يحتاج إلى شيء آخر، ضع هذا الشيء له...
- ما هو شكل هذا الحيوان؟...
- حدد اسماً لهذا الحيوان وضعه على الرف...
- ما الاسم الذي اخترته لهذا الحيوان؟...
- في المرة القادمة عندما تخرج في نزهة، ابحث عن عود قديم، وإذا وجدته تأمله جيداً فقد تفكر بأشياء أخرى...

بطاقة النشاط: العيدان

عزيزي المتعلّم

فكّر في أكبر عدد من الأنشطة التي يمكن أن تقوم بها هذه الأفعى بعد أن انطلقت.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

أضف إلى هذه التحفة بعض التفاصيل والتحسينات، لكي يعجب بها الجميع، اكتب جميع التفاصيل التي ستقوم بعملها.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

عزيزي المتعلّم

فكّر في أكبر عدد من الأشياء المتنوعة والمختلفة التي يمكن أن تضيفها لدمية الرجل العجوز لكي تصبح دمية رائعة.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

ارسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحيوان، وضع أسفل هذه الصورة عنواناً أو اسماً له، حاول أن يكون الرسم والاسم جديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

اللعبة الثامنة: معقول!

الاستهلال:

تستخدم كلمة "معقول" للتعبير عن الدهشة والتعجب، فعندما تحدث الأشياء غير المتوقعة نقول: "معقول! ... وفي هذه اللعبة سنستخدم كلمة معقول! للتعبير عن التعجب والدهشة لما يحدث... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة معقول!؟

اللعبة الثامنة: الجزء الأول

- تخيل الغوليرا الأبيض يسير فوق النار...
- يجلس فوق الجمر يخاف من المطر...
- معقول!...
- الجمل الشجاع يطير في الفضاء...
- يطير عالياً، ويسبح تحت الماء...
- معقول!...

اللعبة الثامنة: الجزء الثاني

- غزال صغير يشرب الحليب...
- أخذته أمه يوماً إلى الطبيب...
- لا يوجد في غابتهم طبيب قريب...
- معقول!...

اللعبة الثامنة: الجزء الثالث

- رجل عجوز طار في الهواء...
- صنع لوحده أجنحة هوجاء...
- يغني يغرد ما أجمل السماء...
- معقول!...

اللعبة الثامنة: الجزء الرابع

- سعيد الصغير يلعب في المدينة... يسرح... ويمرح بلعبته الجميلة...
- ضاع سعيد في داخل الوليمة...
- معقول!...
- سمية اللطيفة تجلس قرب البحر...
- وقعت على رأسها فأنكسر الحجر...
- سالت دماء الحجر... وبكت له الجبال...
- معقول!...

اللعبة الثامنة: الجزء الخامس

- يلعب الشقي على سطح العمارة...
- سقط إلى الأرض... وتهشمت السيارة...
- معقول!...
- الأم العجوز اصطادها الفخ...
- بعد أن دخلت إلى المطبخ...
- تريد أن تحضر الطعام للأسد المسكين...
- ولم تعد منذ ذلك الحين...
- معقول!...

بطاقة النشاط: معقول!

عزيزي المتعلّم

فكّر في جميع الأسباب التي جعلت الغوريلا بهذا الشكل، وتقوم بتلك الأعمال.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

فكّر في جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي ستحدث لهذا الغزال الصغير وأمه في رحلتهم المثيرة للبحث عن طبيب.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

اكتب قصة سعيد بالكامل بعد أن تضيف عليها الكثير من الإضافات لكي تكون معبرة ومثيرة.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

أكمل قصة الأم العجوز، وضع عنوانا لهذه القصة، حاول أن تكون القصة وعنوانها مبتكرين وغير عاديين ولم يخطرا على بال أي من زملائك.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اللعبة التاسعة: ألعاب الحيوانات

الاستهلال

هل لعبتم قبل ذلك بلعبة على شكل دب؟... معظم الناس الكبار الذين تعرفونهم لعبوا بالدب عندما كانوا صغاراً، وعادة ما تكون هذه الألعاب على شكل حيوان يتم حشوه بالصوف أو القطن، أو أي شيء آخر، ونلعب به لنستمتع،... ويتم صناعة هذا الدب بعيون كبيرة، وآذان كبيرة، وشعر ناعم، وهو لا يتحرك من مكانه عندما نضعه على الأرض... هل تستطيعون تخيل ما سيحدث إذا قررت هذه الحيوانات أن تمشي؟ أليس من الممتع أن تلعب هذه الحيوانات معنا لعبة الاختفاء (الغميمة) وأن نقوم بالبحث عنها؟... تستطيع هذه الحيوانات أن تعمل أشياء غير عادية... إذا استخدمنا خيالنا، وفي هذه اللعبة سترون، وتسمعون، وتشعرون، وتلمسون ما تستطيع هذه الحيوانات فعله عندما نتخيل ذلك... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة ألعاب الحيوانات؟

اللعبة التاسعة: الجزء الأول

- اجلس على الأرض وضع أمامك حصانا صغيراً...
- اجعل لهذا الحصان شعراً حريرياً ابيض وأسود...
- امسح بيدك لى شعره...
- ضع يدك على أنف الحصان المبلل والبارد بنفس الوقت...
- هل هذا ممتع؟...
- ضع بطارية لهذا الحصان حتى تضيء عيناه عندما تسحب ذيله...
- اسحب ذيل الحصان لتضيء عيناه...
- كرر هذا مرة أخرى...
- ضع داخل الحصان شريطا: لكي ينشد عندما تضغط عليه...
- اضغط عليه لكي ينشد لك أنشودة...

اللعبة التاسعة: الجزء الثاني

- والآن، هيا لتلعب بالدب القطبي الأبيض...
- اجعل هذا الدب في حجم رغيف الخبز...
- خذ دبوس صغير واصنع له جرساً صغيراً حول رقبته...
- دعه يمشي في الغرفة...
- دع الجرس يرن أثناء سير الدب في الغرفة...
- اطلب من الدب التوقف والوقوف على قدميه فقط...
- اطلب من الدب أن يخرج لسانه الأحمر الكبير...
- هل أخرج الدب لسانه؟...
- اطلب من الدب الذهاب إلى زاوية الغرفة والاستلقاء هناك...

اللعبة التاسعة: الجزء الثالث

- هيا ألعب مع طائر البطريق...
- طيور البطريق لونها أسود وأبيض، هيا نجعل بطريقنا أحمر وأخضر...
- انظر لبطريقنا الأخضر والأحمر...
- اجعل بطريقنا سعيدا يبتسم ويحرك عيونه...
- اجعله يقفز مثل حيوان الكنغر...
- اطلب منه أن يقفز...
- ضعه بجانب الحائط، أي بجانب الدب القطبي...

اللعبة التاسعة: الجزء الرابع

- والآن، ستقوم بعمل استعراض لهذه الحيوانات...
- دع الحصان الأبيض والأسود يقود هذا الاستعراض...
- وفي الصف الذي يليه الدب القطبي بجرسه الذي يدق ويرن...
- ضع زلاجات للدب القطبي ودعه يتدحرج وراء الحصان الصغير...
- وخلفهم البطريق الضاحك الذي يحرك عينيه ويقفز...
- الآن، تخيل أنك أرنب صغير أبيض وعيناك كبيرتان ولونهما أزرق...
- اشترك في الاستعراض وسرّ وراء البطريق...
- اترك جميع الحيوانات تتجول في الغرفة...
- اجعل الحيوانات تتجول في الغرفة مرة أخرى ثم يتوقفون أمام الحائط....

بطاقة النشاط: ألعاب الحيوانات

عزيزي المتعلم

حاول أن ترسم صورة تعبر من خلالها عن الحصان، وأسفل الصورة قم بكتابة عنوان أو اسم له، فكر في صورة واسم مبتكرين وغير عاديين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

فكر في أكبر عدد ممكن من الأسماء التي يمكن أن تطلقها على هذا الدب القطبي الأبيض.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

عزيزي المتعلّم

حاول أن تضيف عليه بعض التحسينات لكي تجعله أكثر تسلية للأطفال، ثم اكتب جميع الخصائص التي تجعله يختلف عن طيور البطريق الأخرى.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

حاول أن تكتب جميع الأسئلة التي قد يسألها أي شخص آخر يشاهد الاستعراض لأول مرة، وهو مندهش منه.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اللعبة العاشرة: كعكة الحروف الأبجدية

الاستهلال:

هل سبق وأن أكل أحدكم كعكة على الإفطار؟ ما رأيكم في الكعك؟... إذا قمنا بكتابة قائمة لكل أنواع الكعك التي نعرفها سيكون لدينا قائمة طويلة جداً، والآن، فكروا في كل أنواع الكعك الذي أكلتموه.... ليس من الصعب أن نخترع أنواع جديدة من الكعك، فلعمل الكعكة يمكنكم أن تضعوا أشياء بداخلها، أو عليها، أو حولها... ونستطيع أيضا أن نقوم بعمل الكعكة في أشكال وأحجام مختلفة، وفي هذه اللعبة سنحاول ونجرب اختراع أنواع جديدة من الكعك، وقد نخرج بأفكار جديدة ومبدعة... إذا استخدمنا خيالنا.... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة كعكة الحروف الأبجدية؟

اللعبة العاشرة: الجزء الأول

- للعب هذه اللعبة سنستخدم الحروف الأبجدية لنذكرك بالأنواع الجديدة التي سوف تصنع منها الكعك...
- لنبدأ بالحرف الأول من الحروف الأبجدية وترى إذا كنت تستطيع التفكير في بعض الأشياء التي تبدأ بحرف (أ)... فكر في الأشياء التي تستطيع أن تضعها على الكعكة أو بداخلها....
- جرب الأناناس مثلا فهو يبدأ بحرف (أ)... لنرى ما يمكن أن تفعله بالأناناس...
- تستطيع أن تقطع الأناناس وتضعه داخل عجين الكعكة قبل خبزها.. وتستطيع أيضا أن تأخذ بعض قطع الأناناس لوضعها فوق الكعكة...
- تستطيع أن تصنع بعض شرائح الأناناس على الكعكة أو بجانبها للزينة....
- هل تحب كعكة الأناناس؟...

اللعبة العاشرة: الجزء الثاني

- دعنا نجرب الحرف (ب).... فكر وابحث في عقلك عن أشياء تبدأ بحرف (ب)، ابحث عن كل الأشياء التي يمكن أن نستخدمها لعمل نوع جديد من الكعك.....
- هل فكرت في بعض الأشياء التي تبدأ بالحرف (ب)؟...
- خذ بعض هذه الأشياء واصنع كعكة...
- هل انتهيت من عمل الكعكة؟...
- ضع الكعكة على المائدة.... هل الكعكة مختلفة فعلاً؟....
- هل استخدم أحدكم البطاطا مثلا في الكعكة التي قام بإعدادها؟...

اللعبة العاشرة: الجزء الثالث

- حاول أن تفكر في بعض الأطعمة التي تبدأ بحرف (ت)...
- فكّر في أشياء أخرى تأكلها تبدأ بالحرف (ت)...
- خذ بعض هذه الأشياء واصنع كعكة أخرى....
- هل شكلها جميل؟...
- خذ قطعة وجرب طعمها...
- هل أحببتها؟...
- هل استخدم أحدكم التمر؟...

اللعبة العاشرة: الجزء الرابع

- والآن، دعنا نجرب الحرف (ث)...
- فكر في الأشياء التي تبدأ بحرف (ث)....
- اختر واحداً منها...
- والآن، قم بتجهيز كعكتك...
- يمكنك أن تصنعها بالشكل والحجم الذي تريده...
- هل أصبحت كعكتك جاهزة؟...
- تذوق طعمها....
- هل طعمها لذيذ؟....

بطاقة النشاط: كعكة الحروف الأبجدية

عزيزي المتعلّم

اختر شيئا غير الأناناس يبدأ بحرف (أ) ثم اختر أحد تلك الطرق التي تعلمتها لصناعة الكعكة، تخيل الكعكة جاهزة للأكل، ثم اكتب جميع التحسينات والإضافات التي ستضيفها عليها؛ لكي تجعل الآخرين يحبونها.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

حاول أن تذكر جميع الأشياء التي تبدأ بحرف (ب) والتي تريد أن تصنع منها كعكة العيد. (اكتب أكبر عدد ممكن).

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

حاول أن تفكر في جميع الخصائص والمميزات المختلفة والمتنوعة التي تتميز بها الكعكة التي قمت بتحضيرها.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

تحدث عن تجربة صناعة الكعكة المبتكرة وغير العادية التي صنعتها من أشياء تبدأ بحرف (ث)، ثم سمي هذه الكعكة، تذكر أن يكون الاسم جديدا ومبتكرا ولم يخطر في بال أي من زملائك.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اللعبة الحادية عشر: أشياء جنونية

الاستهلال:

صممت ألعاب سكامبر (SCAMPER) لمساعدتك في تخيل الصور في ذهنك وتسمى أحيانا بالصور الذهنية، وأحيانا تكون تلك الصور المتخيلة لشيء حقيقي فعلا، ولكنها قد تكون أيضا لشيء جنوني وغير حقيقي أبداً... والأشياء الجنونية ممتعة، ونحن نحب التفكير في أشياء جنونية، وأحيانا نحب عمل الأشياء الجنونية، ونستطيع عندما نستخدم خيالنا أن نفعل أشياء كثيرة ممتعة وجنونية ولا تجلب لنا المشاكل... وفي هذه اللعبة سأقول لكم بعض الأشياء وحاولوا أن تتخيلوها، وعندما أسألكم عن رأيكم؟ قولوا: هذا جنون ولكن بينكم وبين أنفسكم... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة أشياء جنونية؟.

اللعبة الحادية عشر: الجزء الأول

- سأطلب منك التفكير ومحاولة رؤية الشيء الذي أصفه... وعندما تراه وتكون مستعداً للاستمرار في اللعب هز رأسك... هيا لنبدأ اللعب....
- قطع الحلوى مصنوعة من الصابون....
- حمار لونه أحمر وأصفر يتلق أعمدة الإنارة في الشارع...
- النجوم في السماء مثل أشجار النخيل...
- أنت ترتدي ملابسك مقلوبة...
- اقفز فوق فكرة من الأفكار وانطلق بها بعيدا...
- القرود تمشي متعثرة في غابة من علب الحلوى...
- ما رأيكم في هذا؟...
- قولوا، هذا جنون....

اللعبة الحادية عشر: الجزء الثاني

- أشعة الشمس تصنع طرقا سريعة في السماء...
- القرد كثيف الشعر يأكل الحجارة...
- البالونات الملونة تنمو بكثرة بجانب الأزهار في الحديقة...
- قاع البحر يرتفع لأعلى أكثر... فأكثر... فأكثر...
- ما رأيكم في هذا؟...
- قولوا: هذا جنون....

اللعبة الحادية عشر: الجزء الثالث

- أشعة الأرض تسقط على القمر....
- العقارب في الساعة ترقص من الأعلى إلى الأسفل....
- البيت يركض في الشارع بسرعة...
- تضع الحيوانات المفترسة "الكاتشب" على اللحم قبل أن تأكله...
- ما رأيكم في هذا؟...
- قولوا: هذا جنون....

اللعبة الحادية عشر: الجزء الرابع

- أشجار الإسمنت تنمو في الصحاري بكثرة...
- يطارد صياد الكلاب الضالة الطيور والنحل...
- الثلج الأسود يتساقط من السماء كقطع الفحم...
- كرة اللعب تضرب وتركل جميع اللاعبين...
- ما رأيكم في هذا ؟.....
- قولوا: هذا جنون....

بطاقة النشاط: أشياء جنونية

عزيزي المتعلّم

حاول أن تفكّر وتستخدم خيالك وتستعين بقائمة توليد الأفكار "سكامبر SCAMPER" لكي تنتج أكبر عدد ممكن من تلك الأشياء الجنونية.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

حاول أن تصف تلك الحديقة التي تنبت بها البالونات والأزهار معا. (لا تنس أدق التفاصيل).

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

عزيزي المتعلّم

حاول أن تفكر في جميع الأسباب والمبررات المختلفة والمتنوعة التي جعلت ذلك البيت الغريب يركض في الشارع.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

حاول أن تتخيل بأن الكرة فعلاً أصبحت تجري وتركل جميع اللاعبين، في لعبة تختلف عن جميع الألعاب الموجودة في الواقع، ثم قدم وصفا شاملاً لطريقة اللعب في هذه اللعبة، وأطلق اسما عليها، حاول أن يكون الوصف والاسم مبتكرين وجديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة الثانية عشر: ماذا ستجد في العالم؟

الاستهلال:

عندما نفقد شيئا ما فإننا نشعر بالحزن على هذا الشيء، ولكن إذا شفينا من الزكام وفقدناه فإننا نشعر بالفرحة والسعادة، ومن الطبيعي أننا عندما نفتقد شيئا ما فإننا نتمنى أن يجده أحد ويعيده لنا، وإذا وجدنا شيئا فقده شخص آخر فإننا نحاول معرفة صاحب هذا الشيء لنرده إليه...

في هذه اللعبة سنبدأ رحلة حول العالم لنرى ما الذي يمكننا أن نكتشفه في هذا العالم؟.... تذكر أننا نتخيل أننا فقدنا شيئا ما ونحن نبحث عنه، وفي الحقيقة نحن لا نعرف هذا الشيء ولا شكله ولا أين فقدناه... ولكن إذا استخدمنا خيالنا سنجد أي شيء نريده.... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة ماذا ستجد في العالم؟

اللعبة الثانية عشر: الجزء الأول

- هيا نبدأ لنبدأ بحثنا الخيالي...
- ابحث في المنزل...
- تذكر الأماكن التي يمكن أن تختفي فيها الأشياء....
- هل ترى الأماكن التي يمكن ضياع الأشياء فيها؟....
- تجول في المنزل كله، ادخل كل غرفة وابحث فيها...
- اخرج من الباب وابحث في حوش المنزل...
- هل وجدت أماكن يمكن فقدان الأشياء فيها؟...
- والآن، تخيل أن طائرة هيليكوبتر ستهبط أمام منزلك...
- هل ترى الطائرة؟...
- اقفز إلى داخل الطائرة واطلب من القائد نقلك إلى حيث تريد....
- اطلب من القائد ان يأخذك إلى أي مكان في العالم تريد الذهاب إليه...
- أنت الآن في طريقك إلى هذا المكان...
- انظر من حولك...
- ابحث عن الأماكن التي يمكن أن تضيع فيها الأشياء...
- فكّر وتذكر الأماكن غير العادية والغريبة في العالم والتي يمكن أن تضيع فيها الأشياء....
- من بين كل الأماكن التي فكرت بها، اختر أكثر مكن غير عادي لم يذكر فيه أي شخص أخر..
- هل اخترت هذا المكان؟
- حسنا، هذا هو المكان الذي وجدت في الشيء...
- تذكر هذا المكان وسنبدأ جزءا أخر من اللعبة....

اللعبة الثانية عشر: الجزء الثاني

- نحن لا نعرف الشيء الذي ضاع في هذا المكان، أليس كذلك؟... مهما يكون ذلك الشيء فهو شيء قد ضاع وأنت ستجده...
- الآن ستختار بعض الكلمات التي تساعدك في وصف هذا الشيء للناس الآخرين... انظر إلى جميع الألوان التي قد يأتي بها هذا الشيء ا لضائع....
- ابحث عن عقلك وحاول رؤية كل الألوان التي تعرفها....
- اختر لونين أو ثلاثة من الألوان التي تحبها أكثر...
- ضع هذه الألوان على شكل تصميم من عندك...
- اصنع تصميما عبارة عن مربعات...
- اصنع تصميما عبارة عن خطوط طويلة...
- اصنع تصميما عبارة عن نقط....
- تذكر الألوان التي اخترتها والتصميم...
- هناك أشياء أخرى ربما نهتم بها ونراعيها عند وصف أي شيء...
- فكر في ملمس هذا الشيء الذي تبحث عنه عندما تلمسه...
- هل فكرت في الحرارة، أو البرودة، أو الخشونة، أو اللزوجة، أو النعومة؟...
- فكر في جميع الأصوات التي يمكن أن يحدثها هذا الشيء إذا وقع على الأرض أو ضربه أحد أو جعله يدور...
- هذا الشيء قد يكون كبيرا... أو دائريا... أو صغيرا... أو مسطحا...
- ما هي الأشكال الأخرى أو المقاسات والأحجام التي قد يظهر بها هذا الشيء؟..
- قد يكون طعمه غريبا...
- ما هي أنواع المذاقات التي تحبها؟...
- هل توجد أنواع من المذاقات التي لا تحبها؟....
- لقد فكرت في عدد كبير جدا من الأفكار لوصف هذا الشيء، وبينما أنت بصدد اختيار الوصف المناسب لهذا الشيء الذي تبحث عنه لا تقلق إذا كان وصفك سخيفا....
- فكر مرة ثانية وتذكر اللون والتصميم الذي اخترته...
- اختر بعض الكلمات التي تصف ملمسه...
- اختر بعض الكلمات التي تصف مقاسه وشكله...
- اختر بعض الكلمات التي تصف الصوت الذي يصدره....
- تخيل وتذكر الوصف الذي اخترته لهذا الشيء الذي تبحث عنه....
- والآن، ستكتشف هذا الشيء في الجزء التالي من اللعبة....

اللعبة الثانية عشر: الجزء الثالث

- حددت في الجزء الأول من هذه اللعبة المكان الذي فقد فيه ذلك الشيء... كما حددت في الجزء الثاني من اللعبة شكل هذا الشيء، وبعض الخصائص التي تصفه... والآن يجب أن تعرف أن أي شيء في هذا العالم قد يضيع وأنت تستطيع العثور عليه.. يمكنك أن تعثر على جوال مفقود، أو منجم ذهب مفقود، أو رائد فضاء مفقود، أو حافلة مدرسة مفقودة... استمر وتخيل في ذهنك كل الأشياء المفقودة التي يمكنك العثور عليها...
- فكر في أنواع كثيرة ومختلفة من الأشياء...
- تصور بعض الأشياء غير العادية...
- فكر في أشياء لم يفكر فيها أحد غيرك...
- من بين كل الأشياء التي فكرت بها، اختر شيئا واحداً يختلف عن الأشياء التي قد يختارها أي شخص أخر...

هل اخترت هذا الشيء؟...

اللعبة الثانية عشر: الجزء الرابع

- فكر مرة أخرى، هل تذكر أين وجدت ذلك الشيء؟...
- هل تتذكر الكلمات والعبارات التي تصف ذلك الشيء؟...
- ما هو اللون والتصميم؟...
- ما هو ملمسه؟...
- ما هي الأصوات التي تصدر عن ذلك الشيء؟...
- ما هو مقاسه وشكله؟...
- هل له مذاق؟...

بطاقة النشاط: ماذا ستجد في العالم؟

عزيزي المتعلم

حاول أن تذكر أكبر عدد ممكن من تلك الأماكن التي فكرت بها.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

قم بوصف ذلك الشيء، وأكتب جميع التفاصيل الخاصة به، لكي يستطيع أي شخص آخر قراءة وصفك ومعرفة ذلك الشيء (لا تذكر اسم الشيء ولكن قم بوصفه فقط).

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

عزيزي المتعلّم

اذكر جميع الأشياء المتنوعة والمختلفة التي كنت تفكر بها، لكي تكون هي الشيء الذي تبحث عنه في العالم.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

قم برسم صورة تعبر من خلالها عن ذلك الشيء، ثم ضع عنوانا أو اسما له، حاول أن يكون الرسم والاسم مبتكرين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

اللعبة الثالثة عشر: استخدامات غير عادية

الاستهلال

هل توجد استخدامات غير عادية حول منازلكم؟ في الحقيقة أنتم لا تعرفون... أليس كذلك؟ لا يوجد لديكم أي فكرة عن الاستخدامات غير العادية للشيء، إلا إذا رأيتموه، أو سمعتموه أو لمستموه، أو تذوقتموه، فما يساعدنا في زيادة المعرفة عن الأشياء هي صفاتها أو خصائصها أو مميزاتها لأنها في الحقيقة تساعدنا في معرفة طبيعة ذلك الشيء، وعندما تكون لدينا معرفة وفهم لطبيعة الشيء تكون عندها لدينا فكرة عن استخداماته في أغراض أخرى، ومما سيساعدكم في معرفة المزيد عن الاستخدامات غير العادية بعض الأمثلة التي سنقدمها لكم...

إذا ذكرك الدبوس بسنارة صيد السمك وقررت ثني الدبوس لعمل سنارة فهذا يكون استخدام غير عادي، وأنت صنعت سنارة السمك من شيء آخر... وإذا صنعت مظلة من المنديل فهذا يسمى استخدام غير عادي... وإذا استخدمت قلم الرصاص لطلب رقم تليفون فهذا يسمى استخدام غير عادي... وهذه الاستخدامات غير العادية تعتبر اختراعات، وأنه لشيء ممتع وسهل جداً أن تصبحوا مخترعين... إذا استخدمتم خيالكم... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة استخدامات غير عادية؟

اللعبة الثالثة عشر: الجزء الأول

- ابحث عن غطاء علبة قديمة....
- حاول أن ترى الغطاء...
- اقلب الغطاء رأساً على عقب، ثم ضعه فوق عصا خشبية وثبته في حوش المنزل ليكون حماماً شمسيا للطيور...
- ابحث عن غطائي علب قديمة...
- امشّ في الشارع ممسكاً بالغطائين في كل يد غطاء واضربهما ببعض ليصدرا صوتاً جميلاً...

اللعبة الثالثة عشر: الجزء الثاني

- والآن خذ علاقة ملابس...
- اثني هذه العلاقة لتكّون جميع أنواع الأشكال...
- اجعلها على شكل قلب...
- ضع بعض الأشرطة الحمراء أو الورق الملون على هذه العلاقة لتصنع منها زينة للعيد...

اللعبة الثالثة عشر: الجزء الثالث

- ضع علبة من الصفيح على المائدة... إلقِ نظرة فاحصة عليها....
- ماذا تشبه؟...
- هل تذكرك هذه العلبة بأي شيء آخر؟...
- هل يمكنك استخدامها في أي شيء آخر إذا قلبتها؟...
- ماذا يمكنك أن تعمل بها إذا نزعت الجزء العلوي والجزء السفلي منها؟...
- ماذا ستعمل بها إذا جعلتها أكبر؟...
- ماذا ستعمل بها إذا جعلتها أصغر؟...
- ماذا ستعمل بها إذا غيرت شكلها؟...
- ماذا ستفعل بها إذا دهنتها؟...
- وإذا وضعت عليها قماشا ملوناً؟...
- وإذا ربطت فيها سلكاً؟...
- وإذا ثقبت فيها ثقوباً عدة؟...
- وإذا قطعتها إلى قطع؟...
- وإذا ملائتها بالإسمنت؟...
- وإذا جعلت رائحتها طيبة؟...
- وإذا كانت مصنوعة من الشيكولاته؟...
- وإذا اختفت عندما تطلب منها ذلك؟...
- وإذا وضعت حجارة بداخلها وثبت عليها الغطاء مرة أخرى؟...

اللعبة الثالثة عشر: الجزء الرابع

- والآن، فكر هل تستطيع أن تصنع بعض الأعمال غير العادية بطريقتك الخاصة؟...
- ماذا تصنع من الجزء المعدني من المكواة القديمة؟...
- حاول أن تفكر في الجزء المعدني من مكواة قديمة كجزء من شيء ما...
- ماذا يمكن أن تفعل في عجلات السيارات القديمة بحيث يمن استخدامها في شيء آخر؟...
- استخدمها في شيء آخر...
- إذا كان معك آلاف من فرش الأسنان القديمة ماذا ستفعل بها؟...
- ما هي أنواع الأشياء المختلفة الأخرى التي يمكنك أن تستخدم فيها فرش الأسنان؟....

بطاقة النشاط: استخدامات غير عادية

عزيزي المتعلم

حاول أن تفكر في أكبر عدد ممكن من الاستخدامات الأخرى التي يمكن أن تستخدم بها أغطية العلب القديمة.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

حاول أن تفكر في جميع التفاصيل التي يمكن إضافتها على علاقة الملابس؛ لكي تكون زينة لليوم الوطني في بلدك.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

فكر في أكبر عدد ممكن من الاستخدامات المتنوعة والمختلفة لعلب الصفيح.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

حاول أن تفكر في الجزء المعدني من المكواة القديمة، قم باستخدامه كجزء من شيء ما، فكر في شيء لم يفكر به غيرك، ثم قم بكتابة ذلك الشيء والغرض منه.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اللعبة الرابعة عشرة: اليوم الثامن في الأسبوع

الاستهلال:

الأيام الموجودة في الأسبوع غير كافية هل سمعتم أحداً يقول مثل هذا القول؟ إذا كنتم قد سمعتم ذلك، فإن ما يريد قوله ببساطة أن الوقت لا يكفي لعمل كل ما يريد القيام به، وإذا استخدمنا خيالنا ربما نجد طريقة لحل هذه المشكلة، والآن لنتخيل أن هنالك ثمانية أيام في الأسبوع، واليوم الثامن سيكون بعد يوم الخميس وقبل يوم الجمعة، وهذا اليوم لا بد أن يكون له اسم وقد يكون من المفيد أن نستخدم اسماً يصف الأشياء التي نقوم بعملها في هذا اليوم، دعونا نجرب ذلك ونرى ما سيحدث... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة اليوم الثامن في الأسبوع؟

اللعبة الرابعة عشرة: الجزء الأول

- حدد يوما تحب أن تقضيه مع الآخرين، تذكّر الناس الذين تحب أن تكون معهم...
- هناك بعض الناس في مخيلتك، اختر بعض هؤلاء الناس ليكونوا معك في اليوم الثامن في الأسبوع...
- والآن، فكّر في الأشياء التي تريد عملها، قم بتخيل تلك الأشياء...
- تخيل نفسك وأنت معهم وتقومون بعمل بعض الأشياء...
- ستطلق على هذا اليوم "يوم الأصدقاء"....

اللعبة الرابعة عشرة: الجزء الثاني

- فكّر في كل الأماكن التي تتمنى زيارتها حول العالم، ثم اختر مكاناً واحداً فقط....
- هل حددت هذا المكان؟... والآن اركب الطائرة واسترح في مقعدك واستمتع بالرحلة. فأنت الآن تحلق فوق السحاب...
- الطائرة على وشك الهبوط...
- غادر الطائرة وتجول في هذا المكان قابل الناس، وشاهد كل شيء في هذا المكان....
- لقد انتهت الزيارة... اركب الطائرة مرة أخرى واستعد للعودة إلى الوطن... أنت الآن في الطائرة متجها إلى الوطن...
- في هذه الأثناء الطائرة تهبط...
- أنت في وطنك مرة أخرى، والآن ماذا سنطلق على هذا اليوم؟... أنه يوم الطيران"...

اللعبة الرابعة عشرة: الجزء الثالث

- اليوم هو اليوم الذي لا نفعل فيه شيئا، فقط اجلس في الاستراحة ثم استمع إلى الأصوات من حولك ...
- أنت تشعر بالنعاس، وتستمع للطيور وهي تغني وتغرد...
- أنت تستمع للآذان في الجامع...
- أصوات الطبيعة كلها من حولك...
- استمع... هل تسمع هذه الصافرة؟...
- صوت الصافرة يقترب من الاستراحة...
- اخرج: لتعرف ماذا يحدث؟....
- لقد عرفت الآن كل شيء، إنه يوم الأصوات....

اللعبة الرابعة عشرة: الجزء الرابع

- هنالك أشياء كثيرة لها نكهات سارة، يمكن أن تتذكر العطور والخبز في الفرن، أو باقة من الورود....
- فكر وتخيل تلك الأشياء التي لها رائحة وعبير سار أو نكهة جميلة، ضع هذه الأشياء واحدة تلو الأخرى على الطاولة أمامك...
- فكّر جيداً وضع بعض الأشياء الأخرى على الطاولة...
- والآن، أمامك طاولة مليئة بالروائح والنكهات الجميلة، قم الآن بشم كل شيء موجود على الطاولة...
- والآن، ما اسم هذا اليوم؟ إنه يوم الروائح...

بطاقة النشاط: اليوم الثامن في الأسبوع

عزيزي المتعلّم

حاول أن تذكر أكبر عدد ممكن من الأشياء التي قمت بعملها معهم أو كنت تنوي القيام بها في يوم الأصدقاء الذي تم الاتفاق عليه.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

حاول أن تكتب جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي شاهدتها أثناء تجوالك في أفضل مكان ترغب بزيارته.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

قم بوصف يوم الأصوات، ثم اكتب بعض الإضافات والتحسينات التي ترغب فيه لكي يكون أكثر متعة وفائدة.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

حاول أن تتخيل قصة حدثت لك في يوم الروائح، ثم قم بكتابتها وضع عنوانا أو اسما لها، حاول أن تكون القصة وعنوانها مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة الخامسة عشرة: كل ما حولك ينقلب رأساً على عقب

الاستهلال:

عندما ترغبون في القيام بأي شيء فأنتم تستطيعون ذلك، لأن عقولكم قد تصنع المعجزات، والدليل على ذلك قدرتكم لتذكر أشياء حصلت منذ زمن بعيد ورؤية تلك الصور بكل وضوح... كما يمكنكم توجيه عقولكم نحو المستقبل، ورؤية الأحداث التي قد تحدث بعد خمس أو عشر سنوات من الآن... وعندما نستخدم خيالنا نستطيع أن نرى ونسمع الأشياء التي لم تحدث مطلقا... والآن تخيل وشاهد، بعض الأشياء التي ربما لا تحدث أبداً... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب؟

اللعبة الخامسة عشرة: الجزء الأول

- قرد أغبر...
- يدعى عنبر...
- يشرب شاياً... يأكل حنظل...
- سمك ينبح...
- يجري يمرح... وسط الصحراء....
- عند المرعى....

اللعبة الخامسة عشرة: الجزء الثاني

- تسير في الفضاء...
- تتزحلق على السماء...
- توقفك الإشارة....
- وتقف على استحياء...
- تشرب الغيوم.... وتأكل الهواء....
- في الليل تمشي مسرعاً... وفي النهار لا....

اللعبة الخامسة عشرة: الجزء الثالث

- شيخ يجري وسط الملعب....
- ناس تصرخ... طفل يبكي...
- كرة تلعب...
- وسط الملعب... شجر ينمو...
- ثمر يرمى....
- عشب يضحك... حول الملعب...

اللعبة الخامسة عشرة: الجزء الرابع

- أفكارك القديمة تحولت حجارة...
- تأمل جمالها وهي كالجبال...
- وفكرة صغيرة...
- جلبت إلى المدينة...
- بنيت بها عمارة...
- طاحت على السيارة...

حولك ينقلب رأساً على عقب

عزيزي المتعلّم

حاول أن تتخيل أكبر عدد ممكن من الصفات والمميزات التي تميز بها عنبر القرد العجيب ولم تذكر في اللعبة، ثم اكتبها.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اذكر جميع الأسباب التي جعلتك بهذه الصورة وتؤدي تلك الأعمال العجيبة.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

عزيزي المتعلّم

حاول أن تفكّر في جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي جرت بعد حدوث هذا المشهد.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

حاول أن تفكّر في قصة تعبر عن هذه الصورة الخيالية، ثم قم بكتابة القصة، وضع عنواناً أو اسماً لها، حاول أن تكون القصة وعنوانها مبتكرين، ولم يخطرا في بال أحد من زملائك.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة السادسة عشرة: الأكياس الورقية

الاستهلال

ما هو الشيء الذي نشتريه من المحل ولا نأكله وفي النهاية نلقيه في سلة المهملات؟

إنها الأكياس الورقية، فهذه الأكياس مهمة ومفيدة ولكنها غير مثيرة بالنسبة لنا، ولا شك أن يومنا سيكون مليئاً بالنشاط والحيوية إذا كانت أكياس الباقية مصنوعة بألوان زاهية وفاتحة... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة الأكياس الورقية؟

اللعبة السادسة عشرة: الجزء الأول

- هيا بنا نجرب هذه الفكرة في خيالنا تخيل أن كيس الورق موجود على الطاولة أمامك....
- هل تراه؟... قم بتفحص هذا الكيس...
- والآن تخيل أن لون الكيس برتقالي...
- اجعل لونه أخضر مبهجا...
- اجعل لونه أصفر...
- ما هو شكل الكيس البرتقالي؟ اجعل كيسك كذلك...
- باستخدامنا لخيالنا نتخيل ونفعل أشياء كثيرة رائعة بكيس الورق، والآن لندخل بعض التحسينات على الكيس...
- في البداية، أصنع حمالة لهذا الكيس الورقي...
- اصنع غطاء للكيس...
- ضع في جانب الكيس جيبا...
- أكتب اسمك بحروف سوداء كبيرة على الكيس...
- اصنع مكاناً للهاتف الجوال في حمالة الكيس...
- لون الكيس بثلاثة ألوان براقة ثم ارجع للخلف وألق نظرة على الكيس...
- هل هناك تحسينات تحب أن تضيفها على كيسك؟ إذا كان هنالك تحسينات في ذهنك أدخلها على الكيس...
- والآن، ما مدى حبك لكيسك؟...

اللعبة السادسة عشرة: الجزء الثاني

- خذ كيسا ورقيا آخر، وعلى جانب الكيس اكتب "كيس المشاكل" وأنت ستستخدم كيس المشاكل. لجمع الأشياء التي تسبب لك المشاكل أو تلك الأشياء القديمة أو المكسورة أو الصغيرة جداً أو أي شيء ترغب في التخلص منه...
- والآن ابحث عن الأشياء التي تريد وضعها في الكيس ثم ضعها فيه...
- استمر في وضع الأشياء التي تضايقك في الكيس...
- امسك كيس المشاكل وهزه...
- الكيس الآن فارغ.. والأشياء التي كانت تضايقك وتزعجك اختفت....
- اصنع مكانا للراديو في حمالة الكيس...
- لون الكيس بثلاث ألوان جميلة وارجع للخلف قليلا وانظر إلى الكيس....
- هل توجد تحسينات تريد إضافتها على الكيس؟ إذا كان هنالك أي تحسينات أخرى تريد إدخالها على الكيس ابدأ بعملها....
- والآن، ما مدى حبك للكيس؟
- خذ كيسا آخر واكتب عليه كيس الأمنيات، وفي هذا الكيس ستجمع مجموعة من الأشياء التي تتمناها... تمنى أمنية واحدة في كل مرة ثم، توجه إلى الكيس وافتحه وتناول الشيء الذي تمنيته.
- ابدأ أمنياتك....
- الكيس ليس فارغا، استمر في أمنياتك وخذ ما تمنيته من الكيس...
- أليس رائعا؟ ما تستطيع أن تفعله بخيالك؟.....

اللعبة السادسة عشرة: الجزء الثالث

- استمر في اللعبة، هنالك بعض التحسينات التي تستطيع أن ندخلها على كيس الورق؟... اجعل هذا الكيس من البلاستيك الأبيض المقوى...
- والآن، انظر إلى الكيس...
- اجعله محكما لا ينفذ منه الماء أو الهواء...
- اجعله أكبر...
- اجعله أصغر...
- اقلب الكيس واستخدم المقص لنقطع الأطراف وتصنع له أطرافا مهدبة...
- تخيل أنك حولت الكيس إلى قبعة بيضاء ذات أهداب للمطر وتخيل شكلها...
- استخدم خيالك، ليمكنك صنع كل الأشياء من كيس البلاستيك الأبيض، سأذكر لك بعض هذه الأشياء... مهمتك هي أن تصنع هذه الأشياء من كيس البلاستيك الأبيض، وتخيل هذه الأشياء، هل أنت جاهز؟...
- اصنع سترة ضد الشمس...
- اصنع منصة للمهرج واجعله يقفز...
- اصنع طائرة ورقية ودعها تطير...
- اصنع للكيس مقبضا واستخدمه لصيد الذباب...
- اصنع منه غطاء وضعه فوق المصباح...
- اصنع منه مظلة واهبط بها إلى الأرض...
- اصنع منه إعلانا وضعه على الحائط....
- قم بشراء بعضا الأسماك الذهبية واحملها داخل الكيس وخذها إلى البيت...
- كيس البلاستيك الأبيض من الأشياء المفيدة لك الآن، يمكنك عمل أشياء كثيرة ومتنوعة من كيس البلاستيك الأبيض....

اللعبة السادسة عشرة: الجزء الرابع

- والآن جاء دورك لتفكر في بعض الأشياء المبتكرة التي يمكن أن تصنعها بالأكياس، وما هي استخدامات الأكياس إذا كنت ذاهبا في نزهة سير على قدميك إلى الصحراء، فكّر في بعض الطرق وتخيلها في عقلك...
- ابدأ الآن...
- هل فكرت في استخدامات الكيس للطبخ؟...
- هل فكرت في استخدامات الكيس للحيوانات؟...
- هل فكرت في طرق لاستخدام الكيس في الرياضة؟...
- هل فكرت في طرق تستخدم بها الكيس للرحلات؟...
- إذا فكّرت مستقبلاً في أي طريقة أخرى تستخدم فيها الكيس، اكتبها حتى لا تنساها، فربما يكون لديك فكرة قيمة....

بطاقة النشاط: الأكياس الورقية

عزيزي المتعلّم

فكّر في تحسينات أخرى يمكن إضافتها للكيس الورقي لكي يحبه الجميع (قم بكتابة أدق التفاصيل).

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

هل يمكنك أن تخبرنا بالأمنيات التي قمت بالتقاطها من كيس الأمنيات، أو كنت تنوي ذلك؟ (حاول أن تكتب أكبر عدد منها).

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل كيس الورق، وتستبدله بكيس من البلاستيك الأبيض السميك، وتجعله أكبر، ثم أصغر، ثم تقلبه رأساً على عقب، وتعيد ترتيبه لكي يكون قبعة بيضاء، كما أتيح لك المجال أن تتخيل عدداً كبيراً من الاستخدامات الأخرى له، والآن فكّر في جميع الاستخدامات المتنوعة والمختلفة لمثل هذا الكيس.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

حاول أن تكتب ما الذي تستطيع أن تصنعه من الأكياس؟ فكّر في أشياء غير عادية ومبتكرة ولم يفكر بها أحد غيرك.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة السابعة عشرة: قط، وكلب، وحصان، وخفاش

الاستهلال:

في هذه اللعبة سنرى ونتخيل، وعندما نستخدم خيالنا سنرى صور الأشياء التي تخيلناها، وستكون تلك الصور واضحة وملونة... فكلما كانت محاولاتكم في رؤية الصورة جادة كلما كانت الصورة أوضح، والآن، هل أنتم مستعدون لرؤية ما ستتخيلونه؟ حسنا، لنبدأ اللعبة... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة قط، وكلب، وحصان، وخفاش؟

اللعبة السابعة عشرة: الجزء الأول

- في مخيلتك سترى صورة كلب... وقد يكون أي نوع من الكلاب...
- انظر إلى هذا الكلب...
- والآن، انظر وفكر لتعرف ما الذي يجعل هذا الكلب مختلفا عن باقي الحيوانات الأخرى؟...
- هل عرفت الفرق؟...
- تذكر ذلك ولا تنسى الفرق بين الكلب والحيوانات الأخرى...
- والآن، تخيل أنك ترى قطة، لتكن أي نوع من القطط بحسب رغبتك...
- انظر إلى القطة...
- تريد أن تعرف ما الذي يجعل القطعة مختلفة عن أنواع الحيوانات الأخرى؟...
- انظر الآن لتعرف أوجه الاختلاف...
- تذكر ما يجعل القطة مختلفة...

اللعبة السابعة عشرة: الجزء الثاني

- إذا كنت في زيارة إلى إسطبل، فقد ترى حصانا، وإذا استخدمت مخيلتك فإنك ترى حصانا...
- انظر إلى الحصان...
- انظر مرة أخرى وتعرف ما الذي يجعل الحصان مختلفا عن الحيوانات الأخرى؟...
- لا تنسى الأشياء التي تجعل الحصان مختلفا عن الحيوانات الأخرى...
- هل رأيت خفاشا يطير في أول المساء؟ رؤية الخفاش غير عادية...
- أوقف الخفاش عن الطيران وتخيل صورته أمامك...
- انظر لتعرف كيف يختلف هذا الحيوان عن باقي الحيوانات الأخرى؟...
- هل عرفت الفرق؟... تذكر الفرق بين الخفاش والحيوانات الأخرى...

اللعبة السابعة عشرة: الجزء الثالث

- والآن جاء وقت استخدام الخيال عندما تستخدم خيالك يمكن أن ترى الأشياء غير الموجودة أصلا...
- دعنا نجرب ذلك ولنبدأ مع الكلب والقطة...
- تذكر الأشياء التي تجعل هذين الحيوانين مختلفين عن باقي الحيوانات الأخرى...
- استخدم كل ما يميز هذين الحيوانين، وتصور أن هذه الاختلافات موجودة لدى حيوان واحد...
- انظر لهذا الحيوان أنه: الـ قطلب...
- في صورة واحدة أنت ترى حيوانا يبدو مثل الكلب والقطة...
- حاول أن تتذكر كيف يبدو شكل هذا الحيوان...
- سنستخدم أنواعا أخرى من الخيال...
- هل تذكر الأشياء التي تجعل الحصان والخفاش مختلفين...
- والآن استخدم تلك الأشياء...
- تخيل حيوان اسمه الـ خفشان...
- تذكر صورة الـ خفشان...
- والآن، أمامك صورة لـ قطلب ولـ خفشان...
- خذ كلتا الصورتين للقطلب والخفشان، واجمعها مع بعضها لعمل صورة واحدة...
- استمر في التخيل...
- حاول أن ترى في الصورة جزءا من كل الحيوانات الأربعة.

اللعبة السابعة عشرة: الجزء الرابع

- والآن، سأعطيك بعض الأشياء عن بعض الحيوانات والتي تجعلها مختلفة عن الحيوانات الأخرى، ومهمتك هي أن تأخذ ما أعطيه لك وتجربه على بعض الحيوانات الأخرى....
- خذ الخطوط من الحمار الوحشي وضعها على حيوان آخر...
- يجب أن ترى الحيوان وعليه خطوط الحمار الوحشي...
- خذ أنياب الفيل وركبها له....
- تأمل هذا الحيوان بخطوط الحمار الوحشي، وأنياب الفيل...
- خذ ذيل القرد وركبه له...
- خذ قرون الثور وركبها له...
- تأمل هذا الحيوان بخطوط الحمار الوحشي، وأنياب الفيل، وذيل القرد، وقرون الثور....

هل ترى هذا الحيوان الجديد جيدا؟... عندما تستخدم خيالك يمكنك أن تجعل الأشياء تحدث... والآن، ضع المصباح الكهربائي على الرف...

بطاقة النشاط: قط، وكلب، وحصان، وخفاش

عزيزي المتعلّم

فكر في الأشياء التي تجعل الكلب، والقطة، مختلفتين عن باقي الحيوانات (قمّ بذكر أكبر عدد ممكن من الأشياء).

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

فكّر في الأشياء المتنوعة والمختلفة التي تجعل الحصان، والخفاش مختلفين عن باقي الحيوانات.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

عزيزي المتعلّم

تحدث عن هذا الحيوان وتذكر جميع خصائصه، ومميزاته.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

ارسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحيوان، وضع عنواناً أو اسماً له، حاول أن يكون الرسم، والاسم مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....
....

اللعبة الثامنة عشرة: العرض الذهني

الاستهلال:

يختلف العرض الذهني عن العصف الذهني فعندما يقوم مجموعة من الأفراد بإنتاج عدد كبير من الأفكار حول شيء معين أو لحل مشكلة معينة فإن ذلك يسمى بـ "العصف الذهني"، ولكن عندما يمتلك شخص واحد أو أكثر أفكاراً متنوعة ثم يحاولون إيجاد علاقات بينها ويعبرون عنها فإن ذلك يسمى بالعرض الذهني وكل ما يمكننا قوله أن العرض الذهني ينتج الأفكار بغزارة، وهذا الأسلوب يستخدمه المبدعون والمخترعون، والملحنون... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة العرض الذهني MINDSHOWER؟

اللعبة الثامنة عشرة: الجزء الأول

- والآن، دعني أبدأ بالحرف الأول من الحروف الأبجدية سأذكر بعض الأشياء التي تبدأ بالحرف (أ) وحاول أن تعرض وتتخيل هذه الأشياء عندما اذكرها لك....
- أجاص (كثرى)...
- أسد...
- أرنب...
- أفعى...
- أوزة..
- إبل...
- أرض....
- بعد أن قمت بعرض تلك الأشياء التي تبدأ بحرف (أ) في خيالك ستبدأ الآن في إبداع أشياء لم ترها أو تتخيلها من قبل، وهذه الأشياء ستكون رائعة وجميلة، ابذل قصارى جهدك، لكي تتخيل هذه الأشياء... هل أنت جاهز؟...
- شاهد أسد الأرنب...
- شاهد الأفعى التي تشبه الأجاص (الكمثرى)...
- شاهد الإبل الكروية التي على شكل الأرض...
- شاهد أفعى على شكل الأسد...
- شاهد أوزة الإبل...
- شاهد أجاص (كمثرى) بحجم الإبل....
- شاهد الأسد الذي على شكل أوزة...
- شاهد الأرض على شكل الأجاص (الكمثرى)....

اللعبة الثامنة عشرة: الجزء الثاني

- أدخل التغييرات التي ترغب فيها... والآن، سنبدأ بالحرف الثاني من الحروف الأبجدية وهو حرف (ب) ونستخدمه لعرض بعض الأشياء الصالحة للأكل أو الرؤية أو التذوق أو الشم... قم بعرض تلك الأشياء التي تبدأ بالحرف (ب) في خيالك عندما اذكرها لك....
- بازلاء...
- بقدونس...
- بيض...
- بطيخ...
- بصل....
- برتقال...
- بسكوت....
- باميا...
- باذنجان...
- بذور...
- بحر...
- والآن، استنتج أشياء أخرى قد تكون صالحة للأكل شاهد، والمس، وشم وتذوق جميع الأشياء التي سأقدمها لك الآن...
- سلطة البصل مع البرتقال مع البقدونس...
- بيض مخلوط بالبطيخ....
- بسكويت مصنوع من البازلاء....
- بذور البقدونس البحرية...
- الباميا مع الباذنجان...
- والآن... هل وجدت مجموعة تحبها؟....

اللعبة الثامنة عشرة: الجزء الثالث

- والآن، سنبدأ بحرف (ت) سنحاول ونجرب نوعا آخر من العرض الذهني، سأقدم لك مهنة، وعليك أن تتخيل اللبس الرسمي الذي يلبسه أصحاب هذه المهن في عملهم... عندما اذكر لك نوع العمل أو المهنة، شاهد اللبس الرسمي لمن يعمل فيه...
- تجارة السيارات...
- تجارة الملابس...
- تغليف الهدايا...
- التعليم...
- توصيل طلبات المطاعم...
- تصنيع السيارات...
- تمليك المنازل...
- تفصيل ملابس...
- تذكر جميع الملابس التي عرضتها على خيالك...وكن مستعدا لإنتاج لبس غير عادي لمهنة ما....

اللعبة الثامنة عشرة: الجزء الرابع

- الآن اقفل الباب وأغلق الأنوار... في هذا الجزء سنستخدم حرف (ث) ونحاول أن نجرب نوعا آخر من العرض الذهني... عندما اذكر شيئا يبدأ بحرف (ث)، عليك أن تحاول رؤية صورة ذلك الشيء في ذهنك ثلاثية الأبعاد، سترى ارتفاع، وعرض، وعمق ولون ذلك الشيء....
- ثعلب منقط بنقط سوداء....
- ثور حزين...
- ثوب ملون وطويل..
- ثمرة كبيرة جدا...
- ثعبان قزم...
- والآن، أي من الصور أعجبتك أكثر....

بطاقة النشاط: العرض الذهني

عزيزي المتعلّم

اذكر أكبر عدد ممكن من الأشياء التي تبدأ بحرف (ج) ثم قم بتجربة طريقة العرض Mindshower عليها؛ لكي تبتكر أشياء جديدة ورائعة.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اكتب الأكلة التي أحببتها أكثر من بين الأكلات التي قمت باختراعها، ثم فكّر في التحسينات والإضافات التي يمكن أن تدخلها عليها لكي تكون لذيذة، ومفيدة، وشكلها جميلاً.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

عزيزي المتعلّم

ابتكر مهنة جديدة من المهن التي تم عرضها عليك بطريقة العرض الذهني، ثم صمم لباساً رسمياً لها، حاول أن تكون المهنة ولباسها الرسمي مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اختر أحد الصور التي أعجبتك أكثر من غيرها، وتخيل أنها حدثت بشكل فعلي، وقم بتخمين جميع الأحداث المختلفة والمتنوعة التي أدت إلى حدوثها.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اللعبة التاسعة عشرة: اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

الاستهلال:

إن النظر قبل القفز (التفكير قبل الفعل) شيء جيد في العادة، فعندما ننظر ونفكر يمكننا أن نتجنب مشكلات قد تكون خيرة... ولكن عندما نستخدم خيالنا لا نقلق من تكسر عظامنا أو إصابة رؤوسنا، إننا في وضع آمن لنقفز قبل أن ننظر... وفي هذه اللعبة الخيالية سنقوم بقفزات هائلة في عالم الخيال وستوصلنا هذه القفزات إلى أماكن عجيبة ومدهشة للغاية.

سأطلب منكم القفز، وعندما أقول "اقفز" انطلقوا كالصواريخ واندفعوا مثل اللـهب مارين بالسحب البيضاء، وبينما أنتم ترتفعون في الفضاء سأخبركم عن المكان الذي ستهبطون فيه، وبعد الهبوط الهادئ والسليم سيكون لديكم الوقت الكافي لزيارة ورؤية المشاهد والمناظر المدهشة، وعندما يقترب وقت انتهاء الزيارة سأطلب منكم العودة إلى الوطن لتعودوا محلقين من الفضاء هل لديكم أي أسئلة؟... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)؟

اللعبة التاسعة عشرة: الجزء الأول

- هل أنتم مستعدون؟... اقفز انطلق إلى الفضاء...
- لاحظ أن جسمك يصبح أخف وزنا كلما ارتفعت إلى الأعلى...
- تصبح الأرض أصغر كلما طرت وعلوت أكثر...
- والآن، أنت تقترب من المدينة الأولى في الفضاء..
- تنفتح البوابة وأنت الآن تدخل إلى المدينة النظيفة المتلألئة...
- الناس الذين تقابلهم محبون ودودون مشتاقون للحديث معك...
- اسألهم لماذا يرتدي الجميع هذا الزي الموحد زاهي الألوان؟...
- ألق النظرة الأخيرة وأنت تستعد للعودة للوطن...
- ودع أصدقاءك الجدد ثم عد إلى الأرض...
- اهبط على القاعدة في موطنك...

اللعبة التاسعة عشرة: الجزء الثاني

- والآن، استعد لقفزة أخرى...
- هل أنت جاهز؟...
- اقفز عاليا في الهواء....
- والآن، ببطء اهبط على الأرض مرة أخرى...
- والآن، أنت تهبط على سفينة تطفو على سطح البحر بالقرب من الميناء...
- استرح ثم تجول وانظر لكل ما حولك...
- أثناء تجوالك ترى في الجانب الآخر للبحر قاربا صغيرا يتحرك ويقترب منك...
- رد التحية على الناس الذين يلوحون لك بأيديهم...
- في الجهة اليمنى يمكنك مشاهدة المدنية...
- كلما اقتربت من المدينة أكثر، كلما أصبح حجم المباني كبيرا...
- أنت تقرر التوقف في المدينة...

تجول في المدينة واستعد للعودة إلى الوطن...
والآن اهبط على القاعدة في موطنك...

اللعبة التاسعة عشرة: الجزء الثالث

- استعد للقفز...
- اقفز...
- أنت الآن وصلت إلى قرية بعيدة جدا...
- أنت في قرية غريبة والناس الغرباء من حولك...
- امشي في الشارع وانظر إلى نوافذ المحلات...
- أدخل لأحد المطاعم واطلب الغداء...
- اشكر المضيف في المطعم وتذوق الأكل...
- هل أحببت الأكل؟...
- والآن، قم بإنهاء الغداء وادفع الحساب...
- اخرج من المطعم وعد إلى موطنك...
- اهبط إلى الأرض...

اللعبة التاسعة عشرة: الجزء الرابع

- لقد حان وقت القفز مرة أخرى، استعد للقفز...
- اقفز...
- أنت الآن وسط سحب سوداء واليوم عاصف والرطوبة مرتفعة....
- الآن تجد نفسك وحيدا في مدخل إضاءته ضعيفة خافتة داخل قلعة مهجورة....
- الضباب يملأ المكان من حولك...
- وأثناء تجوالك، تسمع أصواتاً غريبة...
- وبينما يقترب الضباب منك...
- ترى شبحا أمامك...
- تحدث إلى الشبح، وحاول أن تعرف شيئا عنه...
- الآن يظهر نور ساطع باهر في نهاية المدخل...
- يزداد النور تألقا وسطوعا...
- لقد جاء وقت مغادرة القلعة والعودة للوطن...

اهبط إلى القاعدة في موطنك...

بطاقة النشاط: اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

عزيزي المتعلّم

فكّر في جميع الأشياء التي تجعل هذه المدينة مختلفة عن مدننا في الأرض.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

فكّر في الأشياء المختلفة والمتنوعة التي تتميز بها هذه المدينة.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

صف المطعم الذي أكلت فيه الغداء، ثم فكّر في الأشياء التي تنقص هذا المطعم، وترى أهمية إضافتها إليه ليكون جميلاً، وطعامه لذيذاً، وزبائنه كثيرين.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

ارسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الشبح، وضع عنواناً أو اسماً له، حاول أن يكون الرسم والاسم مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

....

....

اللعبة العشرون: أديب العام 2070م

الاستهلال

الأديب هو كاتب للأعمال الأدبية سواء القصص، أو المسرحيات، أو الروايات، والأفلام أو البرامج الإذاعية، أو البرامج التلفزيونية، ولكل قصة نقرأها أو برنامج نشاهده يوجد شخص كاتب ومؤلف لتلك القصة، وهؤلاء الأدباء هم أفراد يبدعون القصص باستخدام خيالهم فهم ينتجون لنا قصصا ومسرحيات وبرامج شيقة وجديدة. وأنتم تستطيعون أن تكونوا أدباء وكتابا للأحداث التي ستقع في العام 2070م، إذا استخدمتم خيالكم، وللقيام بهذا الدور سنحتاج إلى الانتقال بتفكيرنا بعيدا للمستقبل والبحث عن الأفكار والخيالات المستقبلية...

وستتكون القصة التي سنكتبها من أربعة أجزاء سنفكر ونتصور أجزاء القصة كل جزء على حدة، وبعد مشاهدة الأجزاء الأربعة سنعود مرة أخرى ونجمع الأجزاء الأربعة معا لتكون قصة كاملة، وإذا كانت أجزاء القصة غير مترابطة لا تقلقوا، إذا كنتم مستعدين استخدموا خيالكم ولنبدأ الجزء الأول من القصة... والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة أديب عام 2070م؟

اللعبة العشرون: الجزء الأول

- النص الخاص بالعام 2070م، سيكون على شخص ما، أو شيء ما، والشخصية الرئيسية قد تكون شخصا أو حيواناً أو أي شيء...
- فكر بالشخصيات الرئيسة التي ترغب أن تكون في قصتك...
- والآن، اختر الشخصية التي ستظهر في القصة وأعط وصفا تفصيليا لها...
- احتفظ بصورة الشخصية الرئيسية في عقلك، وانتقل إلى الجزء الثاني من القصة...

اللعبة العشرون: الجزء الثاني

- يمكن أن تحدث هذه القصة على اليابسة أو في البحر أو في الفضاء...
- تخيل وفكر في الأماكن التي قد تحدث فيها القصة...
- والآن، اختر أحد هذه الأماكن..
- فكر في الأماكن التي تحب أن تأخذ بطل هذه القصة إليها...
- فكر في مكان القصة بكل تفصيلاته..
- تخيل هذا المكان وكأنك فعلا موجود فيه...
- تخيل وراقب كل ما يمكن ان تراه هناك...
- والآن احتفظ بصورة المكان في عقلك وانتقل إلى الجزء الثالث من القصة....

اللعبة العشرون: الجزء الثالث

- في الجزء الثالث من القصة ستبحث عن الأشياء التي قد تحدث، وبالطبع يمكن أن يحدث أي شيء في خيالك...
- سنطلق على هذه الأشياء الأحداث، والحدث هو الشيء الذي له نتيجة هامة...
- وهذا الجزء سيساعدك على تشكيل أحداث قصتك، ومن أمثلة هذه الأحداث: فقدان البطاقة، اتهامك خطأ بأنك سارق ولص، أو الضياع في الفضاء، أو إلغاء قانون الجاذبية الأرضية...
- ابحث في عقلك عن بعض الأحداث غير العادية التي قد تحدث مستقبلا...
- اختر حدثاً واحداً تعتقد أنه يختلف عن أي شيء آخر يفكر فيه الآخرون...
- فكّر في هذا الحدث وتصوره يحدث...

اللعبة العشرون: الجزء الخامس

- الشخصية الرئيسية....
- المكان...
- الأحداث...
- النهاية...
- مهمتك هي أن تأخذ أجزاء القصة وتجمعها مع بعضها لتكوين قصة متكاملة...
- إذا كانت الأجزاء لا تتناسب ولا تتفق مع بعضها البعض، عليك إيجاد بعض الأساليب والطرق لإيجاد علاقات تربطها مع بعضها البعض...
- يمكنك أن تفعل ذلك باستخدام خيالك...
- خذ أجزاء القصة وتخيلها تحدث أمامك كأنها فيلم...
- تذكر القصة واستعد للحديث أو الكتابة عنها...

بطاقة النشاط: أديب العام 2070م

عزيزي المتعلّم

تحدث عن هذه الشخصية بالتفصيل.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

اكتب المكان الذي قمت باختياره لهذه القصة التي تعدها للعام 2070م، ثم اكتب جميع الأسباب المختلفة والمتنوعة التي جعلك تختار هذا المكان دون غيره.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

عزيزي المتعلّم

اكتب جميع الأحداث التي فكرت بها لهذه القصة التي تعدها للعام 2070م.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

اكتب تلك النهاية المبتكرة وغير العادية التي قمت باختيارها لهذه القصة، حاول أن تختار نهاية لم ترد في بال أي من زملائك.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

الفصل الرابع

إجابات وحلول التماريـن

الفصل الرابع
إجابات وحلول التمارين

عزيزي المتعلّم

إن إجابات التمارين الآتية ليست ملزمة وليست الوحيدة، وليس هناك ما هو صحيح وما هو خاطئ، فهي تعبر عن وجهة نظر المؤلف، وإذا أردت أن تكون مبدعاً حاول الابتعاد عن إجابات المؤلف وحاول أن ترى بعينك أنت وتحس بأحاسيسك الخاصة؛ لأن المبدع يرى ما لا يراه الآخرون، ويحس بما لا يشعر به غيره.

* عزيزي المتعلّم: إن الإجابات لا تشمل جميع المواقف والتمارين، وإنما أغلبها، ووفقاً لرقم التمرين.

حل الموقف (1)

فكر المهندس إبراهيم باللوحة وقال في قرارة نفسه يمكن النظر لهذه اللوحة من عدة زوايا، فلماذا لا أنظر أنا لمشكلتي من عدة زوايا وعدة وجهات نظر؟... وسأل المهندس إبراهيم نفسه لماذا لا أبحث عن عمل آخر للمدير؟ فليس الحل الوحيد في استقالتي من العمل خصوصاً أني أعشق عملي كثيراً.

فبدلاً من أن يضع سيرته الذاتية في مكتب التوظيف وضع السيرة الذاتية الخاصة بمديره، وبعد عدة أيام حصل مديره على وظيفة مرموقة، وشغل هو منصب المدير التنفيذي.

حل الموقف (2)

تمثل الحل الإبداعي الذي توصل إليه عامل النظافة بأن يكون معه منذ البداية حاوية فارغة يأخذها معه لمكان الحاوية الممتلئة بالقمامة ليضعها مكانها، ويأخذ الحاوية الممتلئة ليفرغها بسيارة النظافة وتبقى معه في سيارة النظافة لحين الانتقال للحاوية الأخرى، وهكذا وفر نصف الوقت ونصف الجهد.

حل الموقف (3)

فكّرت مسؤولة قسم التغليف بأكثر من حل منها: تعويد الموظفين على العمل في الظلام، وبهذا يتم توفير الكهرباء، كما فكّرت بحل آخر تمثل بتغطية أعين الموظفين، والحل الأكثر إبداعاً الذي توصلت له تمثل بتوظيف عدد كبير من الكفيفين، وبهذه الفكرة تمّ خدمة فئة من المجتمع (فئة ذوي الاحتياجات الخاصة)، وبعدها قامت وزارة التنمية الاجتماعية بتشجيع المصنع من خلال دفع نصف رواتب الموظفين.

حل الموقف (4)

تمثل الحل بإحضار مروحة تمّ توجيهها على خط الإنتاج فأصبحت علب الكبريت الفارغة تتطاير من على خط النتاج.

حل التمرين (1)

نستنتج من الحوار أعلاه أن الطالبة آلاء تمتلك كل من مهارة الحساسية تجاه المشكلات ومهارة الطلاقة، وقد تمتلك أيضاً مهارة المرونة والأصالة والإفاضة وهذا يتمّ الحكم عليه من خلال عناوين الرسائل التي سوف تقترحها آلاء. في ما يبدو أن عبير لا تمتلك مهارة الحساسية تجاه المشكلات.

حل التمرين (2)

نستنتج من الحوار أعلاه أن الطالب قيس يمتلك كل من مهارة الحساسية تجاه المشكلات، ومهارة التفاصيل، ومهارة الأصالة.

حل التمرين (3)

بقرة، أرنب، دجاجة، قطة

- جميعهم يتكاثروا بالولادة عدا الدجاجة
- جميعهم ينتهوا بالتاء المربوطة عدا الأرنب
- جميعهم يسيروا على أربع عدا الدجاجة
- جميعهم ذوات فراء عدا الدجاجة ذات ريش
- جميعهم يرضع عدا الدجاجة

الفصل الثاني

حل التمرين (4)

يصبح بيت الشعر

لقد ضاء شعري على بابكم   كما ضاء عقد على خالصة

حل التمرين (5)



حل التمرين (6)

يمكن استبدال الطاقة الكهربائية بطاقة الرياح أو طاقة الخلايا الشمسية.

حل التمرين (7)



يمكن استبدال مقاعد الباص بمقاعد أرضية تشبه الفرش العربي.

حل التمرين (8)

باب، مفتاح، طالب، معلم، دراجة هوائية

يمكن أن تكون القصة كما يلي "عاد طالب إلى صفه على دراجته الهوائية فاقدا مفتاح بيته، فوجد المعلم يتحدث عن استراتيجية الاستبدال، فقرر استبدال مفتاح البيت بمسمار، وتم فتح الباب".

حل التمرين (9)

إعادة ترتيب القصة

هاشم طفل يحب تمثيل الأدوار التي يراها في المجتمع، وفي أحد الأيام بعد أن تناول غداءه في المطعم وذهب إلى بيته، رفضت والدته أن تعطيه أي من أدوات المطبخ للعب بها في الحديقة، فذهب خارجا و وجد لوح خشب فقام برسم صحن مستخدماً القلم، وقام بوضع الشاكوش والمسمار بجانب الصحن، على أنه الشوكة والسكين، ونادى والدته وقال لها: تفضلي غداءك جاهز سيدتي.

حل التمرين (10)



حل التمرين (13)



حل التمرين 14)

يمكن تصنيع جهاز يعمل بالحساسات ويكتشف الشخص الثمل، وعندها يصدر رائحة مقززة.

حل التمرين (15)

يمكن تصنيع جهاز يعمل بالحساسات يتحكم بإضاءة المنزل ويكيفها لتتناسب مع الحالة الانفعالية للساكنين فيه.

حل التمرين (18)

من خلال الرسم يتبين أن هناك تعديلا على الشكل والحجم واللون قد حدث.

حل التمرين (19)

قد تكون التعديلات على شكل علبة المسحوق، أو لونه، أو رائحته، أو تحويله لسائل

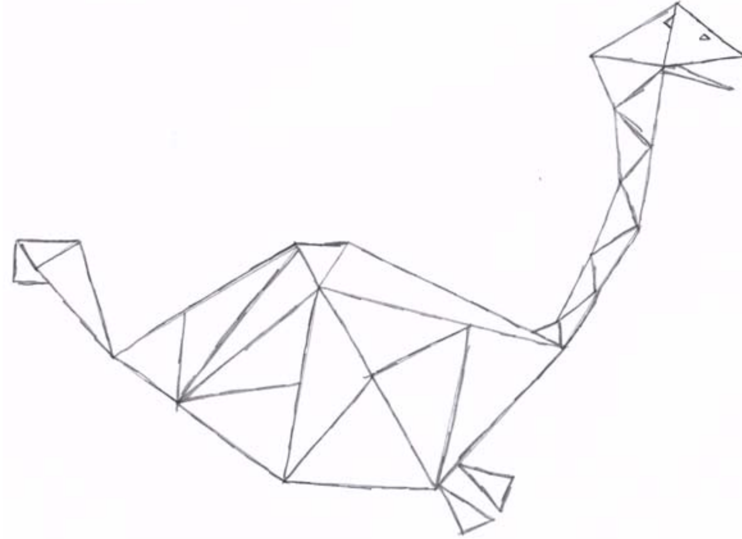
حل التمرين (20)

من خلال تغيير لونه وطعمه

حل التمرين (21)

من خلال وضع حافظة أموال (القاصة) تمتاز بثقل وزنها ومتانتها.

حل التمرين (22)



حل التمرين (23)



حل التمرين (24)

عن طريق اختيار مقاعد متينة، وطاولات قابلة للتكبير، وجدران قابلة للإزاحة والفك، وأدوات طهي كبيرة.

حل التمرين (25)

عملية برامج الرسوم المتحركة قائمة على عملية الرسم ومن ثم التسريع وهكذا.

حل التمرين (27)

تصغير البيوت، حيث أن مساحة أغلب البيوت لا تتعدى 30 م^{2}، وتصغير محتوياته.

حل التمرين (26)

صناعة أجهزة تنصت صغيرة جداً، وأجهزة تصوير كذلك.

حل التمرين (28)

شراء سيارات صغيرة، وبيوت صغيرة.

حل التمرين (29)

من خلال استعمال سيارات صغيرة.

حل التمرين (30)

من خلال اختيار الأثاث المصنوع من مواد خفيفة وسهلة الحركة، ومقاعد وطاولات صغيرة أيضا يمكن طيها وتخزينها.

حل التمرين (31)

يمكن عمل عقد من الأغطية أو خواتم





حل التمرين (32)

استخدامات أخرى لإطارات السيارات





حل التمرين (35)

طور العلماء الأدوات الآتية من خلال أداة الحذف (الهاتف، آلة الحلاقة، المصابيح الكهربائية، الحواسيب).
من خلال حذف أسلاكها الكهربائية وتزويدها ببطاريات جافة يتم شحنها لساعات طويلة.

حل التمرين (37)

من خلال اختصار الجريدة، بحيث يستطيع الموظفون قراءتها خلال فترة الاستراحة (ربع ساعة) أو أقل.

حل التمرين (38)

الذي يمكن إزالته من (المشروبات الغازية، الخبز، العصائر، النسكافيه (ثلاث في واحد) هو السكر أو الملح أو الصبغات

حل التمرين (39)

حذف السقف بحيث تصبح السيارات كشف



حل التمرين (41)

التوصيل للمنازل، فبدلاً من حضور الزبائن إلى المطعم أصبح المطعم يذهب إليهم.

حل التمرين (42)

إذا عرضت شيئا من عملك على أحدهم، وسألته: ما رأيك؟... فالأرجح أنه سيقول: إنه جيد لأنه لا يريد الإساءة إليك...

إن الأفضل طرح سؤال من مثل: إذا سمحت، هل من الممكن أن تذكر لي سلبيات العمل؟

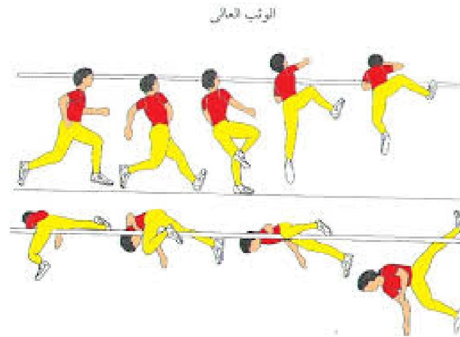
حل التمرين (43)

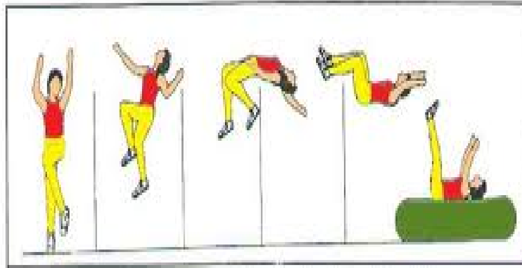
الابن: ماما لقد أخفقت (رسبت) في الامتحان.

الأم: ممتاز خبر سار جداً، فهذه فرصة لك لتكون متفوقاً في المرات القادمة، حيث أنه مررنا بظروف كانت صعبة الأيام الماضية.

حل التمرين (44)

قفزة (فوسبيري) بعد أن كانت قفزة (الدحرجة الغربية).





الوثب العالي .. الارتقاء (بطريقة فلوب) ثم مواجهة الظهر للعارضة ثم تخليص الساقين ثم الهبوط

حل التمرين (45)

رُتبٌ لهم حُطتْ فمـــا رُفعتْ   حُرموا فما نالوا الـــذي طلبُوا
عَطَبٌ بهم أودى فمـــا سلموا   خُلقٌ لهم تمّتْ ومـــــا وهبُوا
كَسَبوا فما شيمٌ لـــهم حُمـدتْ   كَسَدوا فما نرضى الــذي جَلبُوا

حل التمرين (46)

من فضلك لا تقرأ هذا الإعلان.

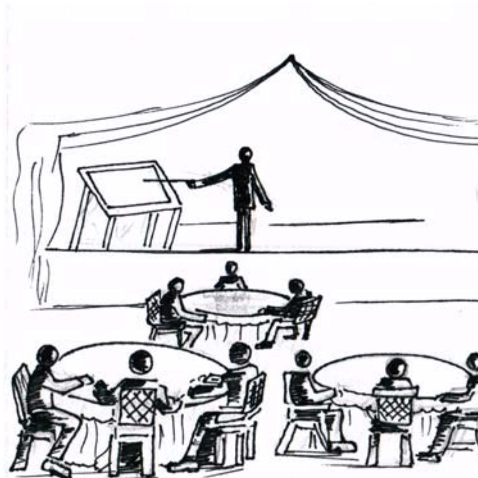
حل التمرين (47)

تصبح الفقرة كما يلي:

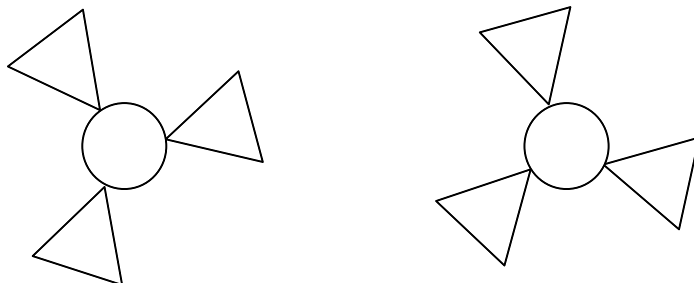
تلقت والدة آسر مكالمة هاتفية من معلمته تطلب منها القدوم إلى المدرسة لأخذه لأنه يعاني من ألم شديد في معدته، تفاجآت والدته لأنه خرج صباحا بصحة جيدة، وعندما ذهبت لاصطحابه وفي الطريق توقف عن البكاء، فنظرت إليه والدته: آسر، لماذا طلبت أن آخذك من المدرسة؟، قال لها بصوت منخفض: آسف لن أكررها، لكني نسيت أن أحل الواجب وخفت من العقوبة.

حل التمرين (48)

تصبح الجلسة كما يلي:



حل التمرين (49)



حل التمرين (50)

من خلال الرسم أعد ترتيب محتويات صحن الفاكهة الآتي؟



الفصل الخامس

دراسات استخدمت
برنامج سكامبر (SCAMPER)

الفصل الخامس

دراسات استخدمت

برنامج سكامبر (SCAMPER)

الدراسات العربيــة

هناك العديد من الدراسات ورسائل الماجستير وأطروحات الدكتوراه التي استخدمت برنامج سكامبر (SCAMPER) لتنمية كثير من المتغيرات، وليس فقط لتنمية التفكير الإبداعي، وقد أشارت الدراسات السابقة جميعها إلى فاعلية برنامج سكامبر (SCAMPER)، وكان لي الشرف بالإشراف على رسالتي ماجستير: رسالة البريزات (Al- Praiza, 2014) باللغة الإنجليزية، ورسالة المسعودي (2012)، وتحكيم رسالة أبو جمعة (2012) ومناقشتها، وتحكيم أطروحة المصالحة (2012)، وفي ما يلي بعض الدراسات التي تمّ التوصل إليها:

دراسة أبلحد وزيدان (2005) التي هدفت إلى التعرف على أثر برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الرابع الأساسي من كلا الجنسين، وتكونت عينة الدراسة من) 50(طفلاً وطفلة في الجزائر. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية برنامج سكامبر في تنمية كل من الطلاقة، والأصالة، والمرونة، والدرجة الكلية لاختبار مهارات التفكير الإبداعي.

وأجرى بدارين (2006) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر فاعلية إستراتيجية توليد الأفكار (سكامبر) في تنمية القدرة الإبداعية ومفهوم الذات لدى عينة أردنية من طلبة ذوي صعوبات التعلم، حيث شملت عينة الدراسة (97) طالباً وطالبة المتواجدين في غرف المصادر التابعة للمدارس الحكومية في وزارة التربية والتعليم في مديرية تربية وتعليم لواء البادية الشمالية الغربية، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود أثر لاستخدام استراتيجية توليد الأفكار (سكامبر) على مقياس القدرات الإبداعية (الدرجة الكلية والدرجات الفرعية للمهارات المختلفة)، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق بين الجنسين في المجموعة التجريبية.

وقام الحسيني (2007) بدراسة هدفت إلى فحص فاعلية برنامج (سكامبر) في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال وكبار السن، بالإضافة إلى الكشف عن أهداف هذا البرنامج ومراحله. وقد اعتمدت أسلوب المنهج التحليلي، وذلك من خلال الاطلاع على الإطار النظري المتعلق بدراسة النموذج العلمي الذي يستند إليه برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي، والذي يتكون من العمليات المعرفية والعمليات الوجدانية، وقد أجريت الدراسة في مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية. وأشارت النتائج إلى أن مراحل تنفيذ برنامج سكامبر تتألف من عدة مراحل وإجراءات هي: إجراءات قبل التدريب على البرنامج، وإجراءات التدريب على البرنامج، وتوجيه نشاط المتدربين أثناء اللقاء التدريبي، وتهيئة الفرص للمتدربين بالتدريب عن طريق اللعب، وتحفيزهم على تعميم

الخبرات المكتسبة في مواقف حياتية مختلفة. كما خلصت الدراسة إلى أن الكشف عن أهداف برنامج (سكامبر) تسهم في تنمية التفكير الإبداعي، والتي يتمثل بعضها في بناء اتجاهات إيجابية لتبسيط المعاني، واستثمار الإمكانات المتاحة، وتنمية الخيال وخاصة الخيال الإبداعي لدى المتدربين، وتنمية مهارات التفكير بشكل عام، والتفكير الإنتاجي بشكل خاص لدى المتدربين وتهيئة المتدربين لمهمات الإنتاج والتفكير الإبداعي.

وأجرت المسعودي (2012) دراسة هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج تدريبي مبني على استراتيجية (سكامبر) في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة الموهوبين في مدينة تبوك في المملكة العربية السعودية، حيث أشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة الموهوبين في جميع الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس. كما أشارت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين الجنسين ولصالح الإناث في بعد استكشاف البيئة المادية، في حين أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين الجنسين على الدرجة الكلية، وبعدي تساؤلات أطفال الروضة، واستكشاف البيئة الاجتماعية، علما أنه تم تحديد الأطفال على أنهم موهوبون من خلال مقياس برايد للكشف عن الأطفال الموهوبين.

وأجرى المصالحة (2012) دراسة هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر برنامج تدريبي قائم على استراتيجيات (سكامبر) في تنمية مهارات التفكير عالي الرتبة على عينة أردنية من الطلبة الموهوبين في المرحلة الأساسية العليا. ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة تكونت من (34) طالبا وطالبة من طلبة المراكز الريادية في محافظتي العاصمة والبلقاء موزعين على مجموعتين تجريبية وضابطة. أظهرت نتائج الدراسة إلى وجود أثر للبرنامج التدريبي في تنمية مهارات التفكير عالي الرتبة لدى الطلبة الموهوبين في المرحلة الأساسية العليا، بينما لا يوجد اختلاف بمستوى التفكير عالي الرتبة يعزى للجنس.

وأجرت أبو جمعة (2013) دراسة إلى التعرف على أثر فاعلية برنامج تدريبي مبني على إستراتيجيات سكامبر (SCAMPER) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة تكونت (47) طالبا وطالبة في المجموعة التجريبية، و(22) طالبا وطالبة في المجموعة الضابطة، حيث تم تطبيق برنامج سكامبر (SCAMPER) على المجموعتين، وذلك بعد الانتهاء من تطبيق اختبار تورنس الشكلي "ب" القبلي على المجموعتين، وبعد الانتهاء من تطبيق برنامج سكامبر قامت الباحثة بتطبيق اختبار تورنس الشكلي "ب" مرة أخرى كاختبار بعدي، وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الرابع الأساسي في جميع الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس، كما أشارت نتائج الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (a=0.05) بين الجنسين.

وأجرت البريزات (Al-Braizat, 2014) دراسة هدفت إلى الكشف عن فاعلية برنامج مبني على استراتيجيات (سكامبر) في تنمية الفاعلية الذاتية لدى أطفال الروضة الموهوبين، ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة من الأطفال الموهوبين تكونت من (58) طالبا وطالبة بعد أن تم تصنيفهم على أنهم موهوبون من

خلال تطبيق مقياس برايد للكشف عن الأطفال الموهوبين، وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية الفاعلية الذاتية لدى عينة الدراسة، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الفاعلية الذاتية تعزى للجنس.

الدراسات الأجنبية:

وأجرى كل من جولين وتريفر وبراسيرا وجوزيف (Juleen, Trevor, Barsera, Joseph, 2011) دراسة هدفت إلى الكشف عن فاعلية تطبيق نموذج (سكامبر) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الجامعة، وأجريت الدراسة على عينة تكونت من (54) طالباً من ثلاث جامعات في الولايات المتحدة الأمريكية اشتركوا في دورة تدريبية حول نموذج(سكامبر) وقاموا بتطبيقه خلال ثمانية أسابيع، وقد خلصت الدراسة إلى تأكيد فاعلية نموذج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي كونه يتحلى بالقدرة على تنمية الأفكار، وزيادة قيمة الابتكار الهيكلي والانتقال من الصواب أو الخطأ إلى المرونة والتدفق، ويتيح للطلبة الاستشارة الجيدة والمناقشة باستخدام طرق وأساليب فعالة.

وأجرى ويلكيرسون وبزر وجلادينق (Wilkerson, Buser & Glading, 2011) دراسة هدفت إلى دور الخبرات الاستشارية التي تقدم للطلبة في أثناء عملية التعلم باستخدام نموذج (سكامبر) للتفكير الإبداعي. ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة شملت (54) طالباً من ثلاث جامعات، شاركوا في برامج تدريبية واستخدموا فيه نموذج (سكامبر) والذي تم تطبيقه على شكل ثمانية اختبارات أسبوعية، وقد توصلت الدراسة إلى أن استخدام نموذج سكامبر مفيد جداً وفعال، وذلك لكونه يتيح نوعاً من المرونة في العملية التعليمية، والذي يتيح للطلبة الاستشارة الجيدة تتم مناقشتها باستخدام طرق وأساليب فعالة.

وقام ويست (West,2009) بدراسة هدفت إلى الكشف عن تأثير المجموعة المتعاونة على تحسين القدرة على الإبداع. وكانت العينة مجموعة من طلاب إحدى مدارس الولايات المتحدة الأمريكية، وقد اختيرت العينة بطريقة عشوائية، وطبق عليهم البرنامج التدريبي (سكامبر)، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى وجود أثر للمجموعة المتعاونة في تحسين قدرة الفرد على التفكير الإبداعي.

وقام إيبرلي (Eberle, 1996) بدراسة أشار فيها إلى أن معظم المدارس لا تفعل الكثير لتشجيع الابتكار والخيال. في الواقع، وغالباً ما تثبط المدارس طرق التفكير المختلفة، فما الذي يمكن أن يقوم به المعلمين لتحفيز الإبداع، وما هي الطريقة الصحيحة للعمل مع الطلاب الذين غالباً ما يبقون بالمنزل ويلتصقون بشكل سلبي في مشاهدة التلفاز. إن أفضل الطرق لتحفيز العقل الذي غالبا ما يكون في سبات عميق وغالبا ما يكون غير مرن ويحصل على الحد الأدنى من التدريبات هو تعليمهم تقنيات (سكامبر) لتساعد التلاميذ على التفكير بطريقه إبداعيه ومبتكره وذلك عن طريق الخيال والإبداع والحدس، حيث أن تدريب الطلاب على تقنيات (سكامبر) للتفكير الإبداعي في حل المشكلات طريقة عملية وممتعه لإثارة الدافعية وتحفيز الفكر الخلاق وتشجيع الابتكار لدى طلاب الصفوف من (1 إلى 12) وإن (سكامبر) أداة تساعد الطلاب على تجاوز العقبة النفسية إلى الألفة،

وتعطي الطلاب مجالاً واسعاً للإبداع واستنتاج الأفكار الفريدة من نوعها وأوضح أن المدرسين بحاجة إلى تشجيع الابتكار في الفصول الدراسية، من خلال دعم التفكير الإبداعي.

وقام ميجاريس (Mijares, 1985) بدراسة هدفت لتحديد الآثار المترتبة على تقنية (سكامبر)، والقلق بشأن تعزيز الإبداع. وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين، المجموعة التجريبية التي تلقت تدريب على برنامج (سكامبر) في حل المشكلة على أنها تقنيات تعزيز الإبداع. ومن المجموعة الضابطة التي لم تتلق الفائدة من التدريب على برنامج (سكامبر)، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج في تنمية الأصالة لكلتا المجموعتين، وأن أداء الإناث فاق أداء الذكور في الطلاقة والمرونة والأصالة. وقد أدت الإناث الأكبر سناً أداءً أفضل من الإناث الأصغر سناً في المرونة. وأوضحت نتائج الاختبارات القبلية والبعدية في ما يتعلق بالأصالة 31% ، 15% ،7%، و26% من التباين في الدرجات المتدنية. وفسرت سمة القلق 2% من التباين في الطلاقة و7% من التباين في المرونة ويبدو أن النتائج تشير إلى أن تقنيات (سكامبر) لم تكن ملائمة كمتغير في هذه الحالة التجريبية.

المراجع

المراجع العربيـة

أبلحد، فتاح وزيدان، ندى، (2005). أثر برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي، مجلة أبحاث كلية المعلمي،1،1، (1-252)، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة الموصل، العراق.

أبو جمعة، نهى عبد الكريم (2013). فاعلية برنامج تدريبي مبني على استراتيجية سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة البقاء التطبيقية، السلط، الأردن.

تود لوبارت (2014). سيكولوجية الإبداع، ترجمة: جمال شبلي ومدني قصير، المركز الدولي للتطوير التربوي، أولم، ألمانيا.

جروان، فتحي، (2007). تعليم التفكير، مفاهيم وتطبيقات. دار الفكر، ناشرون وموزعون، عمان، الأردن.

الحسيني، عبد الناصر (2008). برنامج سكامبر ألعاب وأنشطة خيالية لتنمية الإبداع، دار الفكر عمان، الأردن

الحسيني، عبد الناصر، (2007). تنمية التفكير الإبداعي باستخدام برنامج سكامبر، ورقة عمل مقدمة إلى المؤتمر العلمي الإقليمي للموهبة، الرياض، المملكة العربية السعودية.

المصالحة، حسن (2012). أثر برنامج تدريبي قائم على استراتيجيات سكامبر في تنمية مهارات التفكير عالي الرتبة في عينة أردنية الطلبة من الموهوبين في المرحلة الأساسية العليا، أطروحة دكتوراه غير منشورة، الجامعة الإسلامية العالمية.

المسعودي، ياسمين سليمان (2012). فاعلية برنامج تدريبي مبني على استراتيجية سكامبر في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة الموهوبين في مدينة تبوك في المملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة البقاء التطبيقية، السلط، الأردن.

روشكا، الكسندرو، (1989). الإبداع العام والخاص، ترجمة: غسان عبد الحي أبو فخر، عالم المرفه، الكويت.

المراجع الأجنبية

AL- Braizat, A., (2014). Effectivenees of atraining program based upon SCAMPER strategies to develop self-efficacy of gifter kindergarten children, M. A. thesis, Al- Balaqa Applied University, Salt, Jordan.

Costa, A, L.(2001). Developing Minds, Virginia: Association for Supervision and Curriculum development.

Eberle, B., (1997). SCAMPER: Creating Games and activites for imagination development. Waco. TX: Prufrock Press.

Eberle, B., (1976). Help! In solving prpblem Creativity at home and school. Carthage, IL: Good Apple, Inc.

Garry A,D. (1986). Creativity is For Ever, (2nd ed) Hunt Publishing USA.

Guilford, J., (1965). Implication of research on creativity, In: CH. Banks & Proodhurst, (Eds), Studies in Psychology, Present to Cyril Burr, London: University of London Press.

Juleen K. B., & Trevor J.,& Busera, S., T. & Joseph W., (2011), The Creative Counselor: Using The SCAMPER Model In Counselor Training. Journal Of Creativity In Mental Health. 6.

Torunce, E. P., (1974). Torrance test of creative thinkig, Norms Teachincal, Manual.

Fisher, R., (2005). (2nd ed) Teaching Children to think, Cheltenham: Stanley Thornes.

Mijares, E., (1985). Efficts of SCAMPER technique & anxiety on creativity enhancement, Missippi State University.

West, R. E., (2009). Shaping an environment of creativity & innovation in the individual, 12 inc.

Wilkerson, T. J., Buser, S.Y., Glading, (2011). The creative counselor using the SCAMPER Model in counseler training. http://www.drmosad.com/index82.htm.

المؤلف في سطور



الدكتور مصطفى قسـيم محـمـد هيـلات

- حاصل على درجة الدكتوراه في علم النفس التربوي
- نائب عميد كلية الأميرة عالية الجامعية سابقاً / جامعة البلقاء التطبيقية
- رئيس قسم علم النفس والتربية الخاصة سابقاً.
- معتمد للتدريس في المجال المعرفي "تعلم وتعليم الموهوبين".
- له أكثر من ستة مؤلفات في مجال علم النفس والتفكير والشخصية، منها (كيف تكون مفكرًا ناقدًا لامعًا؟، والثقة بالنفس طريقك للنجاح).
- له ما يزيد عن اثنين وعشرين بحث منشور في مجلات علمية محكمة عالمية وعربية ومحلية.
- مشرف على أكثر من ثلاث وعشرين رسالة ماجستير في الموهبة والإبداع وعلم النفس التربوي.
- عضو تحرير لأكثر من مجلة علمية محكمة دولية ومحلية.
- مستشار برامج نفسية لأكثر من جهة عربية ومحلية.
- معدّ ومدرّب للعديد من البرامج التدريبية منها برامج التفكير الإبداعي (الكورت، تريز، القبعات الست، وسكامبر)، وبرامج الشخصية (الثقة بالنفس، مهارات الاتصال الفعّال، ومهارات القيادة)، وبرامج التخطيط الاستراتيجي، وبرامج أساليب الكشف عن الموهوبين وطرق رعايتهم)، (مقياس هيرمان لأنماط التفكير).
- مؤسس جمعية الموهوبين والمبدعين الأردنيين.
- رئيس جمعية الموهوبين والمبدعين الأردنيين (2011- 2013).
- عضو المجلس العربيّ للموهوبين والمتفوقين.
- عضو الجمعية الأردنية لعلم النفس.
- عضو جمعية الزهراء الخيرية للتربية الخاصة.



برنامج سكامبر
لتنـمية التفكير الإبداعي

خدماتنا

ديبونو للتدريب والتطوير

يعدّ هذا القسم من أهم أقسام المركز، حيث يتم من خلاله تنظيم العديد من الورش التدريبية في مجال برامج تعليم التفكير وتنمية الإبداع، ويقوم بالتدريب صفوة من المدربين المتميزين والمعروفين على مستوى الوطن العربي. كما يعمل القسم على تنظيم ورش تدريبية بالتعاون مع مؤسسات حكومية وخاصة تهدف إلى تدريب كوادرها لتصل إلى درجة عالية من الحرفية.

ديبونو للطباعة والنشر والتوزيع

يهتم هذا القسم بطباعة العديد من الكتب والمراجع بالإضافة لمجموعة متميزة من البرامج القيّمة لمؤلفين معروفين على مستوى الوطن العربي في مجال تعليم مهارات التفكير وتنمية الابداع، كما يهتم بطباعة ونشر مجموعة من البرامج والمراجع المختصة في مجال رعاية الطلبة الموهوبين والمتفوقين. وتعد الدار مصدراً للعديد من المراجع التربوية والتعليمية على امتداد الوطن العربي.

ديبونو الصغير

أحد المشاريع الريادية الذي يسعى المركز من خلاله إلى التعاون مع وزارات التربية والتعليم والمؤسسات التربوية العامة والخاصة التي تهدف إلى مواكبة الأساليب الحديثة للتعليم، بحيث يتم تقديم مجموعة من المناهج المتخصصة في تعليم مهارات التفكير وتنمية الإبداع لطلبة المدارس، بالإضافة إلى تدريب المعلمين والمعلمات على الطرق المناسبة لاستخدام هذه المناهج وتوظيفها بطريقة سليمة داخل الغرفة الصفية من أجل الوصول إلى مستوى جودة غير مسبوق في التعليم.

ديبونو للقياس والتشخيص

يهتم هذا القسم بتوفير أشهر الاختبارات والمقاييس النفسية والتربوية، كما يركز على الاختبارات التي لها علاقة بالتفكير والابداع ورعاية الموهوبين، بالإضافة إلى الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة. وقد استطاع المركز من خلال هذا القسم توفير أشهر الاختبارات العربية والعالمية التي تتمتع بدلالات صدق وثبات مرتفعة لتناسب البيئة المحلية والعربية.


/debonotrainingcenter


@official_debono


debonocenter



مركز ديبونو لتعليم التفكير
DE BONO CENTER FOR TEACHING THINKING
تفكيرنـا ... مستقبلنـا
عمّان - دبي

هاتف: 00962-6-5337003
00962-6-5337029
فاكس: 00962-6-5337007
ص.ب: 831 الجبيهة 11941 الأردن
E-mail: info@debono.edu.jo
www.debono.edu.jo




9789957900700